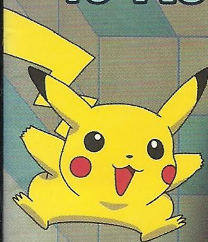
POKÉMON · HARRY POTTER · PŘÍŠERKY · GAME BOY

49 Kč / 69 Sk

DUBEN/APRÍL 2002



MAGAZÍN

Pokémon

Harry Potter

DENÍK HERMIONY GRANGEROVÉ

POKÉMON TRADING CARD GAME

POKÉMON VS. DIGIMON

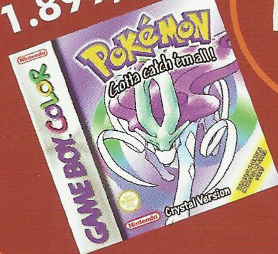
GAME BOY ADVANCE RADY, TIPY, TRIKY

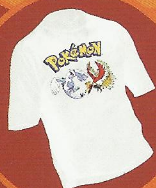
PŘÍŠERKY, s. r. o.

VELKÝ PLAKÁT SKUPINY T-BOYZ

VIDEOHERNÍ SPECIÁLKY

1.899,- Kč





ZDARMA TRIČKO POKÉMON MASTER

POKÉMON CRYSTAL

Trička Pokémon zdarma do vyčerpání zásob.

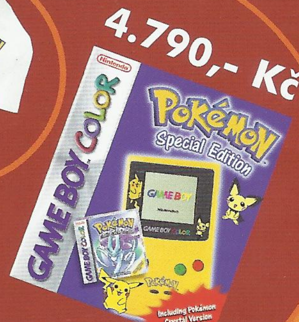


Q-shop



ZDARMA TRIČKO POKÉMON MASTER

4.790,- Kč



GAME BOY COLOR + HRA POKÉMON CRYSTAL

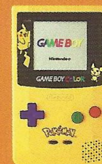
KONZOLE

GAME BOY ADVANCE



4.990,- Kč

Ke každé konzoli zdarma sběratelské album a sada samolepek Pokémon. (do vyčerpání zásob)



GAME BOY COLOR

2.990,- Kč

NINTENDO 64



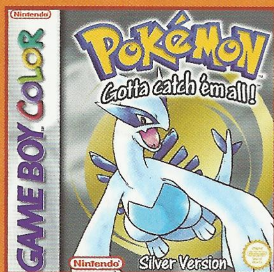
2.990,- Kč

POKÉMON HRY

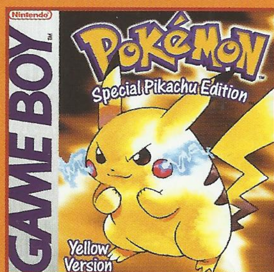
Ke každé Pokémon hře zdarma plakát a tetování Pokémon.



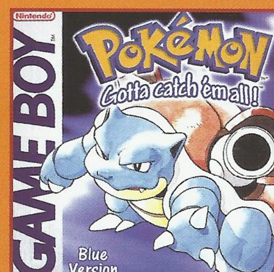
Pokémon Gold
1.799,- Kč



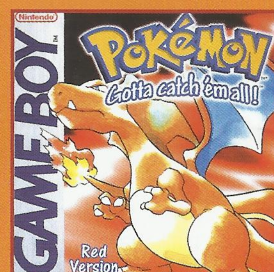
Pokémon Silver
1.799,- Kč



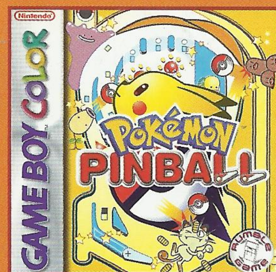
Pokémon Yellow
1.399,- Kč



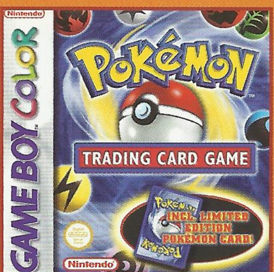
Pokémon Blue
1.399,- Kč



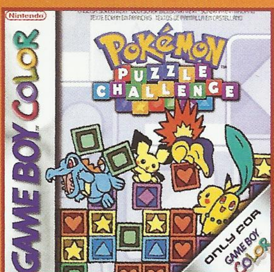
Pokémon Red
1.399,- Kč



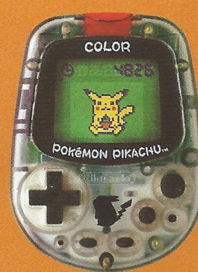
Pokémon Pinball
999,- Kč



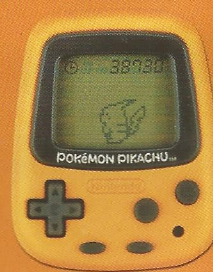
Pokémon Trading Card
999,- Kč



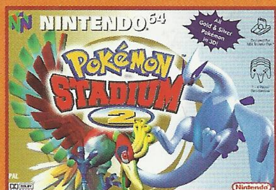
Pokémon Puzzle Challenge
1.199,- Kč



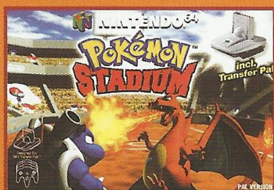
Pedometer Color
1.399,- Kč



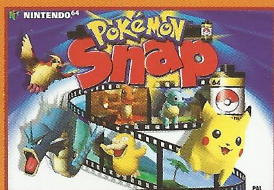
Pedometer
499,- Kč



Pokémon Stadium 2
2.999,- Kč



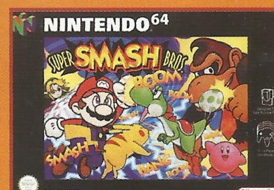
Pokémon Stadium
2.599,- Kč



Pokémon Snap
1.999,- Kč



Pokémon Puzzle League
2.099,- Kč



Super Smash Bros
1.999,- Kč

Všechny uvedené ceny jsou včetně DPH.

www.qshop.cz
infoline: 02 81917766

Kompletní nabídku her a příslušenství pro konzole Nintendo a Sony naleznete v našich prodejnách a na www.qshop.cz.

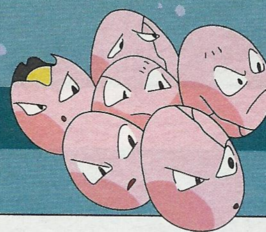
O.D. Kotva, Nám. Republiky 8, 110 00 Praha 1
Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1
Zábavní Centrum CČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice
Futurum Obchodní Centrum, Vídenská 100, 619 00 Brno

Videoherní speciálky Qshop nabízejí kompletní sortiment her a příslušenství pro:

GAME BOY ADVANCE · GAME BOY COLOR · PS one · NINTENDO64 · PlayStation 2

Majitelé PC si rovněž vyberou z širokého sortimentu her PC CDROM.

Obsah



MAGAZÍN

Ahoj čtenáři,

začnu omluvou. Předplatitelé, nenadávejte poště, že Vám dodala pozdě Váš Magazín, Vy ostatní, nenadávejte prodejcům tisku, že ho objednali málo, či pozdě. Naše redakce měnila vydavatele a vzhledem k určitým nutným a nudným administrativním úkonům jsme byli nuceni vypustit březnové číslo. Předplatitelé samozřejmě o ten jeden výtisk nepřijdou, předplatné se jim o jeden měsíc prodlouží. Měsíc jste si od nás odpočinuli, ale už jsme zase tady a opět se ucházíme o Vaši přízeň.

A teď k Vašim dopisům. Snad nejvíce jich chodí do Listárny. Dotazy na téma Pokémon Game Boy her bychom zaplnili asi celý časopis. Pokud jste v této rubrice Vaši otázku nenašli, pak možná právě proto, že už v Magazínu někdy byla zodpovězená - podívejte se do minulých čísel. Přibývá Game Boy hráčů Harryho Pottera, ale i jiných her. Proto se na Magazínových stránkách budete setkávat pravidelně i s recenzemi a návody na tyto hry. Velké množství dopisů a mailů chodí i do rubriky Dopisy měsíce. Některé otiskujeme, na některé se snažíme odpovídat, ale není možné odpovědět úplně všem. Ani v rubrice Bazar nemůžeme uvést úplně všechny inzeráty, ale snažíme se jich na tuto stránku "nacpat" co nejvíce. Musíme Vás ale upozornit, že nemůžeme otisknout několikastránkové seznamy karet a jiného drobného zboží, které nabízíte k prodeji. Formulujte váš inzerát co nejstručněji. Pokud se neobjeví v aktuálním měsíci, pošlete ho znovu. Inzeráty staršího data už neotiskujeme.

Počet příznivců Harryho Pottera po uvedení filmu Harry Potter a Kámen mudrců prudce vzrostl a i z Vašich dopisů je jasně patrné, že už má mírně navrch proti Pokémonům. Stále více se ptáte na Digimony a stále více přichází i jejich kritika. Znovu se opakuje to, co už tady několikrát bylo. Přicházeli Pokémoni a spolu s nimi vlna negativních ohlasů. Po krátké době stáli na prvním místě popularity. Přicházel Harry Potter a s ním vlna negativních ohlasů. Po nějaké době a hlavně po uvedení filmu stojí na prvním místě popularity. Přicházejí Digimoni a s nimi vlna negativních ohlasů... co myslíte? Jak to asi dopadne tady? Do tohoto Magazínu jsme pro Vás připravili malé srovnání Pokémonů a Digimonů. Pro mnohé Pokémonmaniaky to bude asi trochu zklamání. Digimoni tady totiž byli dřív! Doufáme, že potěšíme i hráče PTCG. Už od tohoto čísla budeme uvádět ceníky jednotlivých karet a budeme je i hodnotit.

To by dnes bylo asi vše, co jsem Vám chtěl říct. Všem Pokémonmaniakům, Harrypottermaniakům, Digimonmaniakům a všem normálním :-) přejeme mnoho zdaru a nám přejeme Vaši přízeň. Na závěr Vám chceme připomenout, že na straně 13 jsme vyhlásili velmi zajímavou akci, při které můžete vyhrát Game Boy Advance, tak si ji nezapomeňte přečíst. Pozor také na výraznou slevu sběratelského balení starších pokémonních čísel i s plakáty. Čtěte na straně 9. No a tradičně jsme pro Vás připravili soutěže, tak Vám přeji štěstí při losování.

Vlastimil Marko
šéfredaktor

Magazín
Adresa redakce: Hybernská 20, 110 00, Praha 1
Tel.: 02/84 000 116, e-mail: info@pokemag.cz
Předplatné: Send - předplatné, Antala Staška 80, P.O.Box 141, 140 00, Praha 4
Šéfredaktor: Vlastimil Marko (-mar-), marko@qg.cz
Asistentka: Martina Vlková, vlkova@qg.cz
Redaktoři: Zdeněk Krajíček, Vít Navara, Romana Barášková, Jan Lapáček, Ladislav Cubr
Grafická úprava a sazba: Jan Lapáček
Inzertní oddělení: 02/84 000 130, inzerce@qg.cz
Registrace: MK ČR E 13510
Vydává: Quest group a.s.
Tiskne: ČTK - Repro, a.s., Denoc, s.r.o.
Distribuce: Ústřední distribuce tisku a.s., Transpress s.r.o., Media Print & Kapa Pressegrosso, s.r.o., Pressmedia, s.r.o.



Z deníku Hermiony Grangerové

31. srpna
Už zítra nastupuji do bradavické kouzelnické školy. Té nejlepší školy kouzel a čar na světě. A řeknu vám, že se toho okamžiku nemůžu už ani dočkat. Nedokážu popsat radost, jakou jsem měla, když jsem před měsícem dostala pozvání od ředitele



školy. U nás v rodině nikdo nekouzlí a tak jsem si myslela, že je to jenom žert. Když jsme pak ale stáli s rodiči v Příčné ulici v Londýně, abychom tam nakoupili potřebné kouzelnické pomůcky do školy, začala jsem si říkat, že to asi bude doopravdy. V bance Gringottových jsme vyměnili naše peníze za galeony, srpce a svrčky a koupili jsme všechno potřebné. Hábity, čepici, rukavice z dračí kůže, černý zimní plášž, spoustu učebnic, cínový kotlík, křišžálové lahvičky, dalekohled, mosaznou váhu a hlavně kouzelnickou hůlku. Mám jenom strach, že se v Bradavicích zmýlili a dopis, který mi přišel, patřil ve skutečnosti někomu jinému. V jedné z knížek jsem se dočetla, že se někteří slavní čarodějové narodili v mudlovských rodinách. Ale stálo je to mnoho úsilí. Proto se i já musím hodně učit. A tak jsem se raději všechny předepsané knížky naučila nazpaměž. Nemůžu přece dopustit, abych toho věděla míň než ostatní. V Bradavicích jsou prý čtyři koleje. Doufám, že se dostanu do Nebelvíru. Tam prý kdysi chodil i sám Brumbál. To je ředitel školy. Dost psaní, musím se jít učit.

1. září
Mám za sebou první den v Bradavicích. Moudrý klobouk mě vybral do Nebelvíru. To je taková věc, která nahlídne každému studentovi až na dno duše a přesně odhadne, do které koleje patří. Jsem z toho štěstím bez sebe. Je to tady úžasné. Dokonce jsou tady opravdoví duchové. Jeden z nich si například říká Skoro bezhlavý Nick. Ten je moc hodný. Ale všichni nejsou takoví. Například Protiva je duch, který se baví tím, co by komu provedl. Chudákovi Nevillovi vysypal na hlavu hromadu holí. Ve vlaku jsem se seznámila s Harry Potterem. Klobouk ho taky vybral do Nebelvíru.

2. září
Ještě včera jsem si myslela, že nejhorším stvořením v Bradavicích je Protiva. Ještě horší je ale školník a jeho vychrtlá kočka. Školník Filch ji říká paní Norrisová a každý s kým jsem se o ní bavila, by ji nejraději pořádně nakopl. Špicluje studenty a sebemenší přestupek okamžitě Filchovi donáší. V bradavickém hradě je prý sto čtyřicet dva schodišž. Není lehké se vždycky trefit do té správné učebny, obzvlášž když se každou chvíli prapodivným způsobem schodiště změní.

3. září
Dnes jsme měli dějiny čar a kouzel. Nechápu, že se ten předmět nikomu nelíbí. Je sice pravda, že profesor Binns je už hrozně starý, takže mu není pořádně rozumět, ale mně se jeho hodiny zdají být velice zajímavé. Ten protivný Protiva mě zamknul v jedné místnosti a já jen tak tak stihla vyučování. Hodinu lektvarů nás učí profesor Snape. Máme ji společně se Zmijozelem a Snape Zmijozelským hrozně nadržuje. Nevím proč, ale Harryho nenávidí. Dnes nám srazil dva body v mezikolejní soutěži a mně pěkně naštval, protože mě nechtěl vyvolat i když jsem se pořád hlásila. Chudák Nevill na sebe vylil kotlík s lektvarem a skončil na ošetřovně, protože se celý obsypal červenými puchýři. Snape obvinil Harryho, že za to může. Prý měl Nevilla upozornit, že to dělá špatně. Pěkná nespravedlnost! Začínám nesnášet Draca Malfoye. To je jeden nafoukaný blonďatý kluk, který mi neustále dává najevo, že pocházím z mudlovské rodiny a že v Bradavicích nemám co dělat. Nemá ho rád ani Harry ani Ron. Ron je Harryho kamarád.

4. září
Kouzelné formule nás učí profesor Kratiknot. Je maličký a hrozně vyhublý. Aby viděl přes stůl, staví se na hromadu knih. Dnes dokonce utekl z hodiny, když si dělal seznam studentů a narazil na jméno Harryho Pottera. Harry je hodně slavný. Píše se o něm v Dějinách kouzel a čar moderní doby, ve Vzestupu a pádu černé magie a ve Velkých činech kouzelníků ve dvacátém století. Každý tu o něm mluví, ale nevypadá, že by mu to nějak stouplo do hlavy. Spíš naopak. Je to skromný kluk.



Obranu proti černé magii nás vyučuje profesor Quirrell. Připadá mi divný. Na hlavě nosí velký turban a smrdí česnekem.

5. září

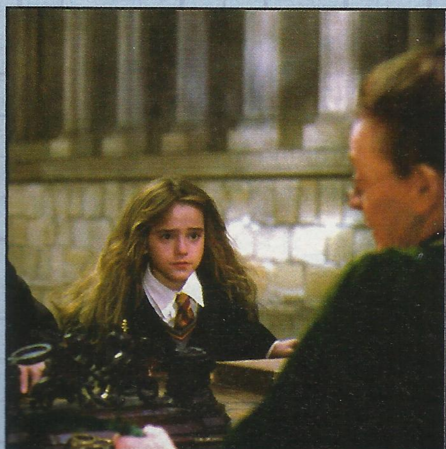
Jsem pyšná na svůj výkon. Jako jediná ze třídy jsem dokázala na hodině přeměňování s profesorkou McGonagallovou proměnit svou zápalku v jehlu. Profesorka McGonagallová je vedoucí naší koleje a je úžasná. Přísná, chytrá, spravedlivá a hodně nás toho naučí. Dnes nám například ukázala, jak se proměňuje psací stůl v prase. Harry o ni prohlásil, že by nebylo dobré dostat se s ní do sporu. A měl pravdu.

6. září

Dnes je volno. Využila jsem ho samostudiem. Půjčila jsem si v knihovně zajímavé učebnice a celý den jsem si četla.

7. září

Dnes nám řekli, že příští týden ve čtvrtek začnou hodiny létání a že je budeme mít společně se Zmijozelem. Jako bychom Zmijozelských neměli dost v hodinách lektvarů. Zjistila jsem, že asi nejsem příliš oblíbená. Ostatní si o mně říkají, že jsem šprtka. Ale na tom přece není nic špatného, že se snažím všemu porozumět a všechno se naučit a být ve všem nejlepší. Jen z těch hodin létání mám strach.



8. září

Dnes jsem pozorovala Harryho a Rona. Jsou to velcí kamarádi a já jim tak trošku závidím. Já nemám žádného přítele. Možná Nevilla. Vlastně jsem zapomněla na Percyho. To je starší bratr Rona. Je prefektem a také neustále leží v knihách jako já. Často se potkáváme v knihovně.

9. září

Blíží se čtvrtek a s ním hodina létání. Začínám z toho být čím dál nervóznější. V knihovně jsem našla knížku Famfrpál v průběhu věků. Snad mi trochu teorie pomůže překonat mé komplexy z létání. Ale co! Harry a Neville taky ještě na koštěti nikdy neseděli, tak snad nebudu nejhorší.

10. září

Už je vlastně čtvrtek, protože je hodina po půlnoci a právě jsme se vrátili z nočního pozorování oblohy. Měli jsme hodinu astronomie. Děsí mě představa o nekonečnosti vesmíru, a jak jsme my všichni vůči němu malinkatí. Vlastně takové nic.

11. září

Dnes jsme měli hodinu létání. Koště mě vůbec nechtělo poslouchat. Snad jenom Neville byl nervóznější než já. Ten měl vůbec dneska den. Při výuce si zlomil zápěstí, koště mu ulétlo do zapovězeného lesa a ještě ztratil pamatováčka od babičky. Ten bídák Malfoy mu chtěl pamatováčka schovat na strom. Harry hned zareagoval, naskočil na svoje koště a pustil se za ním. Bože, jak ten to na koštěti umí. Honili se s Malfoyem po obloze a Harry byl stokrát lepší. A to na něm seděl poprvé v životě. Pak je z okna uviděla profesorka McGonagallová. Vlastně už viděla jenom Harryho. Odvedla ho do hradu a všichni, jak jsme tam stáli, jsme mysleli, že je s Harym zle a že ho možná i vyloučí za to, že neposlechl madame Hoochovou. Ta nám totiž zakázala hnout se z místa, než se vrátí z ošetřovny, kam odváděla Nevilla. Místo toho byl Harry vybrán do famfrpálového družstva. Jako jediný prvák za posledních sto let.

12. září

Harry a Ron mě pěkně štvou. Harry s Malfoyem se zase do sebe pustili a Malfoy vyzval Harryho ke kouzelnickému souboji. A Ron, místo aby jim to rozmluvil, bude ještě Harrymu dělat



sekundanta. Jestli je někdo při tomto souboji v noci chytí, přijde Nebelvír o další body. Nehledě na to, že si mohou ublížit. Musím jim to překazit. Až si o mně myslí co chtějí. A taky že jdu...

13. září

...prý tak drzou holku ještě neviděl. To o mně prohlásil Ron, když jsem se je snažila přemluvit, aby se vrátili do pokoje. Málem nás přitom chytili všechny. Dokonce i Nevilla, který zapomněl heslo do koleje a spal před vchodem u Buclaté dámy. Malfoy, ten podlý had, na Harryho nastražil past. Řekl Filchovi, že tam budeme. Kdyby nás chytil, mohli by nás vyloučit i ze školy. A pak jsme zažili něco, z čeho mi ještě teď běhá mráz po zádech. Utíkali jsme všichni čtyři, co jsme mohli. Schovali jsme se v zapovězené místnosti, kam měli všichni studenti zákaz vstupu. Hned jsme poznali, proč. Tříhlavá psí obluda s třemi obrovskými tlamami tam něco hlídala. Byli jsme rádi, když jsme se ocitli zpátky na chodbě, i když nás tam mohl chytit Filch. Ale nechytil. Ale co to tam jenom může hlídat?

(čerpáno z knihy Harry Potter a Kámen mudrců vydané v nakladatelství Albatros)

FAMFRPÁL



Britské a irské týmy:

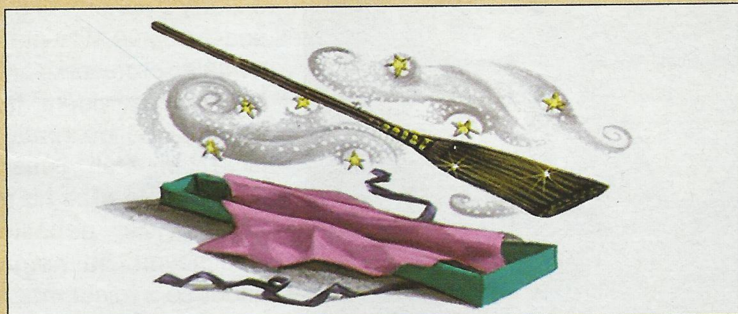
Applebyské šípy
Ballycastelští netopýři
Cearphillské katapulty
Falmouthští sokoli
Holyheadské harpyje
Kenmarská káňata
Kudleyští kanonýři
Montroseské straky
Puddlemerští spojenci
Pýcha Portree
Tutshillská tornáda
Wigtownští tuláci
Wimbournské vosy

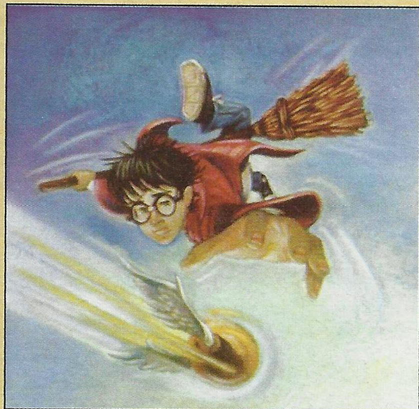
Pravidla:

Hra se hraje ve vzduchu na košťatech. Hřiště vypadá tak, že na každé soupeřící straně jsou tři sloupy a na každém z nich obruč. Tři střelci se snaží dát Camrálem (velikosti fotbalového míče) gól. Ten padne tehdy, proletí-li Camrál jednou ze tří soupeřových obručí. Za každý gól je deset bodů. Obruče stře-ží brankář. Dva odrážeči na každé straně odrážejí pálkami Potlouky od svého družstva k protivníkům. Potlouky jsou míče o něco menší než Camrál, jsou dva, létají po hřišti a pokoušejí se srazit hráče z košťat. Sedmým hráčem je chytač. Ten se snaží chytit Zlatonku, což je malý zlatý míček velikosti vlašského ořechu. Za chycení Zlatonky je 150 bodů. Když chytač chytí Zlatonku, zápas končí.



V celém kouzelnickém světě vzrušuje všechny své příznivce hra, která se nazývá famfrpál. Tento sport sjednocuje čaroděje a čarodějky ze všech končin zeměkoule. První popis hry pochází z konce 14. století, ale její kořeny sahají až k začátku století jedenáctého. Brzy se pak rozšířila po celé Evropě. V roce 1473 se konalo první mistrovství světa v této kolektivní hře. Ve finále se setkaly týmy Transylvánie a Flander. Údajně to byl jeden z nejzuřivějších zápasů všech dob. Od té doby se mistrovství světa koná každé čtyři roky. Mimoevropské týmy se mistrovství účastní od 17. století. V roce 1652 se uskutečnilo první mistrovství Evropy, které se koná každé tři roky. Vedle irských a britských famfrpálových družstev patří dnes mezi nejsilnější týmy Bulharsko. Hra Sofijských supů je i z diváckého hlediska velice atraktivní. Patří mezi průkopníky dalekonosných gólových střel. Z dalších známých evropských celků jmenujme např. Quiberonské camrálisty, Heidelberské harcovníky, či Sopotské skřety (s hvězdou první velikosti, chytačem Josefem Vronským). Famfrpál se coby nejoblíbenější kolektivní sport dostal až do Austrálie a na Nový Zéland. Z aus-





tralských týmů jsou nejznámější Thundelarrští hromovládci a Woollongongští válečníci. Na Novém Zélandě vládnou tomuto sportu Moutohorští papoušci. Své kořeny zapustil famfrpál také na africkém kontinentě, i když nedosáhl zdaleka takové popularity jako v Evropě. Mezi největší přívržence patří Uganda a především její klub Patongští pávi. Z dalších afrických klubů jsou známí např. Čambští čarodějové z Toga, Gimbští zabíječi obrů z Etiopie, či Sumbawangské sluneční paprsky z Tanzanie. K absolutní špičce patří severoamerické kluby. Především jsou to kanadské Meteory z Moose Jaw, Haileyburyská kladiva a Stonewallské burňáky. Z týmů Spojených států jsou na vysoké úrovni Sweetwaterské hvězdy a Fitchburské pěnkavy. V USA ovšem musí famfrpál bojovat s americkou hrou řachatlon, která famfrpál odstavuje až na druhé místo. Z jihoamerických zemí je asi nejlepší Peru, Argentina a Brazílie. V Asii dosud famfrpál nezískal příliš velkou oblibu. Je to především z toho důvodu, že nejoblíbenějším dopravním prostředkem v těchto zemích je létající koberec a na košťata se tady dívají jako na raritu. Výjimkou je Japonsko.

Ve famfrpálu je celkem sedm sét přestupků proti pravidlům. Jedna zajímavost se váže k roku 1473. Na prvním mistrovství světa, které se tenkrát konalo, se hráči dopustili úplně všech těchto porušení pravidel. Některá z nich jsou vzhledem k dnešním poměrům až směšná. Například "napadení protivníka sekyrkou". Nejčastější fauly dnešního famfrpálu jsou: držení, napadání brankáře, nedovolené bránění, prorážení, pytlačení (to když se Zlatonky dotkne někdo jiný než chytač), nedovolené používání loktů.

Snad nejdůležitější roli v týmu má chytač. Patří většinou k nejmenším a nejrychlejším hráčům a je nejvíc zranitelný. Pokud se vyskytnou úrazy, děje se to zpravidla právě jim. Chytačem v nebelvírském družstvu je Harry Potter.

Je přísně zakázáno provozovat famfrpál před zraky mudlů. Proto se ke hře vybírají lokality v neobydlených vřesovištích. V případě, že se buduje stálé hřiště, je potřeba nestavět ho v blízkosti velkých měst a následně použít kouzel na odpuzování mudlů. Přes všechna tato opatření jsou ale čas od času kouzelníci při famfrpálu viděni. Proto si také od nepaměti každý mudla kouzelníka neoddělitelně spojuje s koštětem.

Famfrpálu předcházela řada jiných her. V Německu se hrála už v jedenáctém století hra, zvaná Stichstock. Na vysokém stožáru byl přivázán nafouknutý dračí měchýř. Úkolem jednoho hráče bylo tento měchýř chránit, protihráči se ho snažili propíchnout. V Irsku byla oblíbená hra, zvaná Aingingein. Hrála se s nafouknutým kozím žlučovým měchýřem a hráči s ním prolétali řadou hořících sudů. Zvítězil hráč, který nezačal hořet a měl nejkratší čas. Nejnebezpečnější hru hráli ve Skotsku. Jmenovala se Creaothceann. Hráči chytali do kovových kotlíků, které měli připevněné na hlavách, začarované kameny, které padaly z výšky třiceti metrů. Tato hra vedla k velkému množství smrtelných úrazů, a proto byla v 18. století zakázaná. V Anglii se hrála strkaná, jakási obdoba rytířských turnajů, kde se soupeři shazovali z košťat. Jinou oblíbenou anglickou hrou byla přehazovaná, kde soupeři přehazovali nafouknutý měchýř přes živý plot a kdo minul, ztrácel bod.

Košťata:

Duběnka Sedmdesát devět, Měsíční paprsek, Stříbrný šíp, Zameták Jedna, Zameták Pět, Zameták Sedm, Ohnivák, Kometa Sto čtyřicet, Žíznivá čára, Povětroň, Nimbus Tisíc, Nimbus Tisíc jedna, Nimbus Tisíc pět set, Nimbus Tisíc sedmset, Nimbus Dva tisíce, Nimbus Dva tisíce jedna, Proutěnka Devadesát, Kulový blesk.

Upozornění všem mudlům: Nepokoušejte se famfrpál hrát doma! Hra je určená pouze pro kouzelníky. Vy košťata používejte pro zcela jiné účely.

(bylo čerpáno z knihy Famfrpál v průběhu věků, vydané v nakladatelství Albatros a půjčené z bradavické knihovny od Irmy Pinceové, bradavické knihovnice)



Postřehy z filmu Harry Potter a kámen mudrců



Přístěnek pod schody v domě Vernona a Petunie Dursleyových - místo, kde Harry Potter bydlel až do svých jedenáctých narozenin.



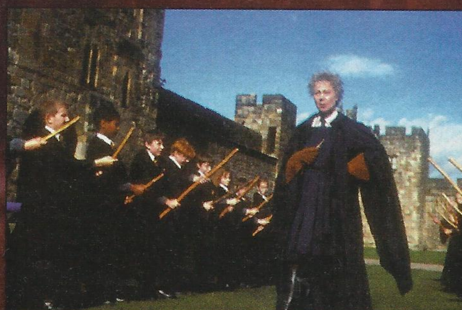
Dursleyovi se snaží zabránit Harrymu, aby se k němu dostala pozvánka ze Školy čar a kouzel v Bradavicích. Harry se snaží chytit alespoň jeden z hromady dopisů, které přilétly kuchyňským komínem.



Nebelvír! vykřiknul klobouk a poslal Hermionu Grangerovou, stejně jako Harryho Pottera a Rona Weasleyho, do nebelvírské koleje.



Neville, Harry a Hermiona na hodině lektvarů. Hermiona se horlivě hlásí, ale profesor Snape si jí nevšímá.



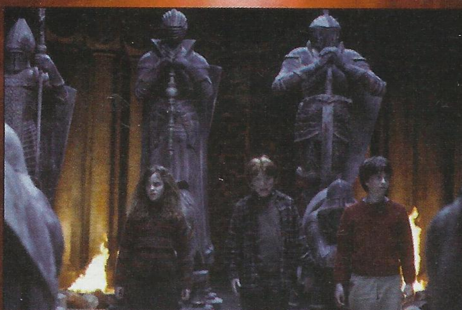
Madam Hoochová a studenti Nebelvíru (vlevo) a Zmijozelu (vpravo) na první hodině létání. Za chvíli se projeví obrovský talent Harryho pro famrpál.



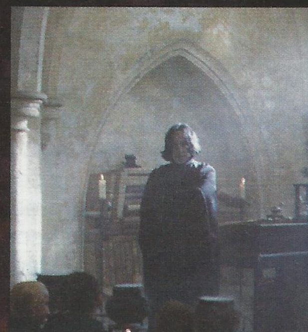
Tesák, Malfoy a Harry v zapovězeném lese. Odpykávají si zde trest za porušení školního řádu. Tady dojde k druhému setkání Harryho s Voldemortem.



Hermiona v zajetí Ďáblova osidla-podivné nebezpečné rostliny. Po zdolání Chloupka je to druhá překážka na nebezpečné výpravě k záchraně Kamene mudrců.



Trojice přátel, Hermiona, Ron a Harry, před nebezpečným úkolem. V pozadí šachové figury, se kterými sehrají důležitou a nebezpečnou šachovou partii.

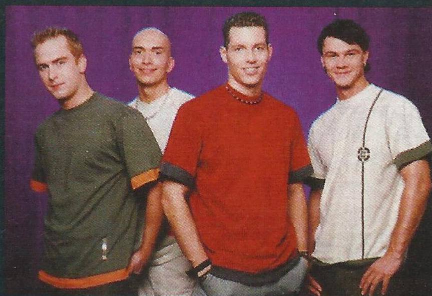


Profesor Snape, ředitel zmijozelské koleje. S Harrym si do oka příliš nepadli. Harry, Ron i Hermiona jej až do poslední chvíle podezírají, že právě on stojí za připravovanou loupeží Kamene mudrců.



Nebelvír se stává vítězem školního poháru. Jejich vítězství oslavují i studenti Mrzimoru a Havraspáru. Pouze Zmijozelská kolej (vpravo) neoslavuje. Všichni víme proč.

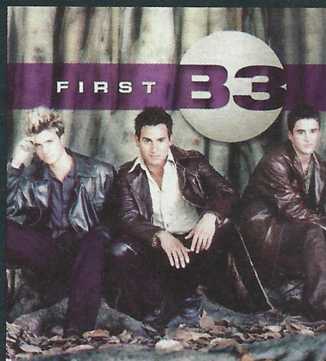
První Češi v Chanell 4



A-TAK jsou prvními umělci z České republiky, kteří byli vybráni do natáčení nejsledovanějšího zábavního pořadu anglického kanálu CHANNEL 4, komerční celoplošné televizi, která se co do podílu na trhu dá přirovnat k naší Nově. Pořad se jmenuje EUROTRASH a kromě Anglie jej přejímají i další západoevropské země. Je zaměřený na kulturní události z celé Evropy. Na začátku a na konci vždy vystupuje kapela a pořad doplňují rozhovory s celebritami. Producentka pořadu si vybrala písničky Průvan a Svět okolo nás. Natáčení s A-taky proběhlo 19. února v Paříži.

Pátá kniha J.K.Rowlingové

Pátá kniha J. K. Rowlingové o Harry Potterovi se bude jmenovat Harry Potter a Fénixův řád ("Harry Potter and the Order of the Phoenix") a vyjde někdy v letních měsících letošního roku. V české verzi a na našem trhu by se mohla objevit někdy před Vánocemi. O čem bude? Zatím se proslýchá, že Hermiona bude prefektkou a černou magii bude vyučovat žena. Tento díl bude prý pěkně strašidelný. Název šesté knihy bude pravděpodobně Harry Potter a Zelený plamen.



Pokémon Mini

Všem Pokémoním fandům od šesti let je určena tato novinka v herních konzolích. Pokémon Mini má zobrazovací displey 96x64 mm a váhu cca 85g, má vestavěné hodiny, infračervený port pro komunikaci s dalšími Pokémon mini (údajně až s pěti). Nintendo zatím představuje čtyři hry pro tuto snad nejmenší herní konzoli. Pokémon Pinball Mini, představující pokémoní pinball na GBC, Pokémon Zany Cards, který nabízí několik pokémoních karetních her, Pokémon Puzzle Collection s hádankářskými úkoly a Pokémon Party Mini, představující sérii různých miniher. Série Pokémon Mini je určena pro nejmladší hráče a taky tak působí. Hry jsou velmi jednoduché. Ovládacími tlačítky jsou, podobně jako u GBC a GBA, klasický křížový ovladač a tři tlačítka pro ovládání hry.







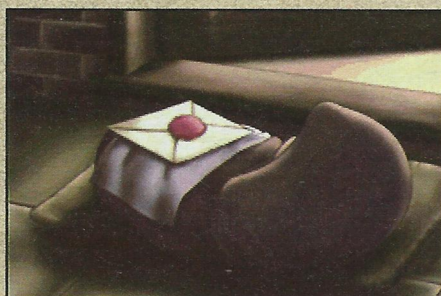


B3 - noví Bee Gees

Newyorská trojice B3 skvěle nazpívala ty nejlepší hity od Bee Gees, Natural a Right Said Fred. Svým debutem "First" bezesporu potěšila všechny fanoušky popu, především fanoušky legendárních bratří Gibbových a jejich Bee Gees. Na tomto albu je celkem 13 jejich písniček. Největším hitem této desky je bezpochyby singl Nightfever.

Návod na GAME BOY ADVANCE verzi Harry Potter and Philosopher's Stone





V minulé části návodu jsme skončili při cestě na první hodinu létání. Scénu s Nevillem, jak prvně usedá na koště (mimochodem pěkně zpracovanou ve filmu), při pozdním příchodu bohužel zmeškáte. Madam Hoochová zrovna Nevilla odvádí na ošetřovnu. Malfoy z toho má velkou legraci a navíc ukradne Nevillův Remembrall. Nejvyšší čas naučit se létat na koštěti a pořádně ho prohnat! Jak nejlépe ovládat koště najdete v manuálu hry. Musíte se snažit prolétávat kruhy s hvězdičkami, protože ty vás krátkodobě urychlí. Jakmile se vám podaří přilepit se na Malfoye, mačkejte zuřivě A nebo B, čímž mu můžete ukradenou věc odebrat. Je to také dobrý trénink na pozdější famfrpálové zápasy. Pozor, čas je omezen.

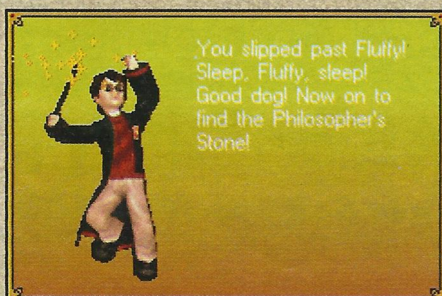
Vaše první úspěšné setkání s létajícím koštětem zapůsobí mocně i na Madam Hoochovou - stejně jako v knize. A tak se stanete chytačem ve famfrpálovém mužstvu Nebelvíru. Z následného rozhovoru s Malfoyem si krom urážek odnesete především výzvu ke kouzelnickému souboji. O půlnoci v Trophy Room ve třetím patře. Vražte se do Bradavic.

Ve čtvrtém patře potkáta Rona, který vám ukáže užitečnou zkratku knihovnou do sedmého. V sedmém se od Hermiony naučíte kouzlo Alohomora, který slouží k otevírání dveří. Hermiona si naivně myslí, že to kouzlo nebudete používat. No, proč by se ho ale Harry asi tak učil, kdyby ho nechtěl hned tuhle noc využít k cestě na prestižní souboj s Malfoyem?

V noci bývá tma. A v Bradavicích je tedy pořádná - není skoro vidět na krok. Následující část hry je zpracována ve stylu her Metal Gear Solid nebo Grinch - je třeba plížit se opatrně chodbami tak, aby vás nezahlédli všudypřítomní hlídači. Každý hlídač má svou trasu, kterou neustále prochází, takže nejlepší je zastavit se a chvíli ho sledovat. Pokud budete chyceni, ztrácí Nebelvír pět bodů, a vy se musíte vrátit na začátek tohoto patra. Při cestě dolů o čtyři patra si pamatujte, že nejkratší cesta nikdy není možná, tam vždycky stojí hlídač. Musíte se proto na každém patře vydat tou největší oklikou k hlavnímu schodišti. Chce to trochu cviku a uložit si hru, jakmile je to jen možné. Kouzlo Alohomora použijete cestou mnohokrát, nebojte se ho vyslat na každé zavřené dveře.

Když se dostanete až do třetího, žádní hlídající prefekti tu už nejsou. Trophy Room je nalevo od schodů a Malfoy už opravdu čeká uvnitř. Ale ouha - ten slizoun na vás přichystal past! Kouzlem Locomotor Mortis vás znehybnil v naději, že vás tu chytne Snape. Naštěstí není Malfoy žádná kouzelnická jednička, takže jakmile odejde z místnosti, jeho kouzlo přestane působit. Přesto není času nazbyt k okounění, Snape už se blíží. Rychle běžte nahoru a otevřete dveře v zrcadle. Nahoru a doleva, rozbití nádoby umožní zapnout přepínač, ovládající most přes velkou jámu. Přes ní doprava a nahoru, nášlapná plošina otáčí most. A v té chvíli dorazí Snape! Nesmí vás vidět, takže se držte stranou jeho trasy, nebo se za něco schovejte. Přejde přes most, rychle přeběhněte za ním. Pozor na to, že za chvíli se zastaví, až do něj nevrazíte! Schovejte se do výklenku, nechte ho přejít a pokračujte přes dvě propasti, překonatelné

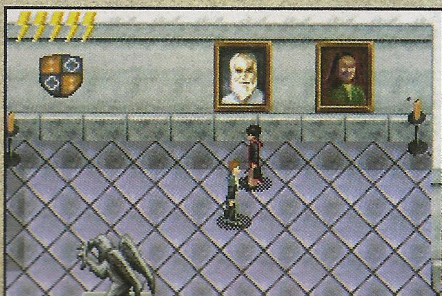






posunutím kamene Flipendem. Až nasunete druhý kámen, pozor, opět se přiřítí Snape. Počkejte až vás mine a vydejte se cestou nalevo. V místnosti se spoustou nádob se potřebný druhý kámen objeví až ve chvíli, kdy ten první dotlačíte na jeho místo doprava. Vražte se zpět do chodby s výklenky (je tam i Snape) a projděte chodbou až ke třem zamčeným dveřím. Jděte nejprve do prostředních zjistit pozici kamenů, pak do těch levých (Flipendo), znovu do prostředních, pak do pravých dveří, a dobře se soustřeďte na následující Flipendo, kterým musíte přesně trefit poslední překážející blok, který jste viděli v prostředních dveřích. Cesta ven je volná! Pořád je ale tma a na chodbách plno ostražitých prefektů. Nemá cenu snažit se přes ně dostat až zpátky do sedmého, takže použijte tajných dveří v knihovně vedle schodů mezi čtvrtým a pátým patrem. V místnosti Nebelvíru už čekají Ron a Hermiona. Po krátkém rozhovoru (Hermiona je naštvaná za používání Alohomora uvnitř Bradavic) můžete konečně zbytek noci věnovat spánku.

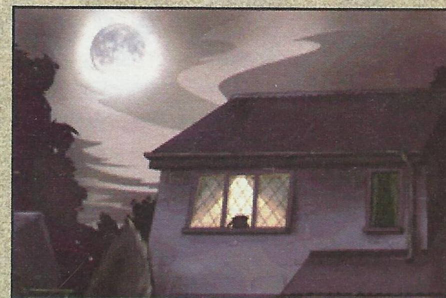
Další den vás čeká ráno hodina bylinkářství, venku ve Skleníku (Greenhouse) číslo 1. Použijte opět zkratku mezi sedmým a čtvrtým patrem (vstup je přesně tam, kde jste v noci vylezli) a pokračujte po schodištích ven z hradu. Skleníků je venku několik, ten číslo 1 poznáte podle toho, že je na něm číslo 1 :-). Uvnitř je profesorka Prýtová s novým úkolem: najít další část nutnou pro Snapeho lektvar Wiggenweld, kytku jménem Moly.



Jděte doleva. Pozor na nové druhy pastí a nepřátel - zejména propadající se části dlážděné cesty, které se musíte držet. Nakonec dojdete k zamčeným dveřím (Alohomora). Stlačte nášlapnou plošinu a Moly je vaše. Moc lehké? Předčasná radost - Moly je třeba sebrat v šesti kusech, takže tohle byl jen ten první. Pokračujte dolů přes most, který jste si právě otočili, kolem muchomůrek, až k velké propasti se třemi mosty. Zapamatujte si, jak jsou mosty otočené. Nalevo je druhý kus Moly. Vlevo nahoře pak další nášlapná plošina. Cesta pokračuje doprava, přes trnité keře a spoustu Flipendovatelných kamenů až k další části Moly. Teď se vražte až úplně na začátek k profesorce Prýtové a tentokrát jděte cestou dolů. Flipendem odpalte bílý puffapod na druhé straně propasti. Jděte zpátky k profesorce a použijte pravou cestu, až uvidíte ve zdi výklenek. Stoupněte si do něj a vystřelte Flipendo. Vražte se zase na tu cestu, co vedla dolů, a odpalte zleva další puffapod. Pokračujte směrem, kterým se udkutálel. Třetí puffapod musíte několika flipendy nakoulet až na nášlapnou plošinu. Otevřete tím padací mříž, za kterou je třetí část Moly, a další nášlapná plošina. Vražte se teď na cestu napravo od startu, kde jsou tři police - v prostřední je schovaná snadná čtvrtá část Moly. Teď vás čeká dlouhá cesta zpět až k místu, kde jste viděli velkou propast se třemi mosty. Mosty jsou teď spojené do jednoho velkého, takže přes něj můžete přejít k poslední Moly. Nic vám tedy už nebrání vrátit se k profesorce Prýtové a Ronovi.

Po krátkém rozhovoru vyjděte ze skleníku a jděte doprava. Čeká tam na vás Oliver Wood, kapitán famfrpálového družstva Nebelvíru. Čeká vás první zápas!

Pravidla famfrpálu doufám každý zná z knih, pokud ne, tak jen stručně - v podstatě vy jako chytač musíte jen chytit to malé zlaté s křidýlky, co se nazývá Zlatonka (Snitch). Chytání by se dalo rozdělit na tři etapy: vyčkávání, než se Zlatonka objeví, pronásledování Zlatonky, chytání Zlatonky. Čekání je snadné, to vám asi půjde dobře. Jakmile se Zlatonka objeví, ležte směrem k ní. Čím blíže se dostanete, tím bude zlatý kruh kolem ní menší. Abyste se dostali do fáze pronásledování, musíte se jí nejprve dotknout. Obrazovka se pak přepne do pronásledovacího režimu a vaším cílem je prolétávat kruhy, které za sebou letící míček zanechává, a plnit tak zlatý sloupec dole na obrazovce. Jakmile je sloupec naplněn, přepne se obrazovka do režimu, kde ovládáte jen Harryho ruce, lačně lapající po Zlatonce. Lapnutí se provádí tlačítky A nebo B a máte na to omezený čas. Pokud se vám nepodaří Zlatonku chytit, zmizí, a vy se vracíte znovu do první fáze zápasu: vyčkávání.





Až už zápas skončí jakýmkoli výsledkem, Ron vám pogratuluje, a připomene vám dnešní Halloween party. Vražte se do hradu, a počkejte si tam asi tak měsíc na další část návodu... :-)

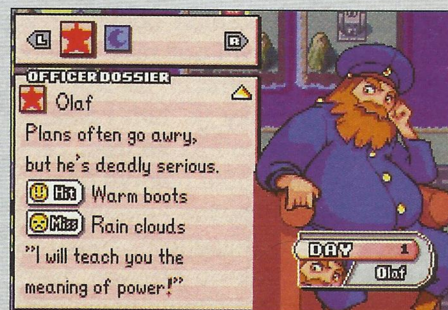
-kra-

ADVANCE WARS

Strategie není zrovna žánr, který by na herních handheldech dominoval. A není to proto, že by je hráči nechtěli. Naopak. Bohužel ale rozměry a rozlišení malé obrazovky tvůrce značně omezují v rozletu, a tak kromě několika málo výjimek (Warlocked) vlastně žádné tahové nebo realtime strategie pro Game Boy nejsou. Mohlo by se tedy zdát, že nedostatek konkurence podnítí vznik jen nepříliš kvalitních titulů - ovšem v tomhle případě se tak naštěstí nestalo.

Advance Wars je tahová strategie, od samého počátku navržená tak, aby co nejlépe využila všech možností GBA - a také, aby se se ctí vyrovnala s omezenými možnostmi ovládání i zobrazení (omezenými v porovnání s PC). Příběh není nijak komplikovaný - v roli velitele oranžové armády (Orange Star) bojujete ve světě, kde jsou i jiné armády a je třeba všechny je porazit. Nebojujete osobně, pouze udělujete v jednotlivých kolech rozkazy jednotkám své malé armády. K ruce navíc máte zvoleného velícího důstojníka (CO - Commanding Officer), na počátku hry jednoho, postupně se k vám přidají další. Každý CO ovlivňuje svými schopnostmi armádu, které velí, a navíc může sám aktivně zasáhnout do boje použitím své speciální schopnosti. Vhodným používáním speciálních schopností můžete často podstatným způsobem ovlivnit výsledek bitvy.

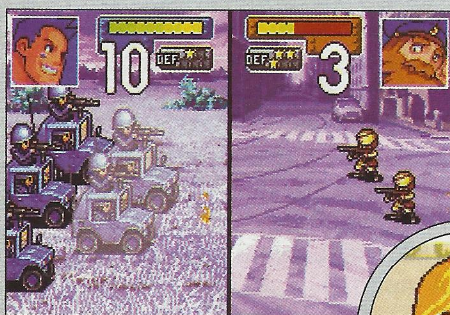
Většinu té „poctivé“ válečnické práce ale stejně odřete s obyčejnými jednotkami. Advance Wars nenabízí stovky různých jednotek, jako některé jiné podobné hry, ale zato si můžete být jisti, že každou z nich budete opravdu potřebovat. Jsou tu jednotky pozemní (pěchota, tanky, dělostřelectvo), letecké (helikoptéry, stíhačky, bombardéry) a námořní (ponorky, křižníky, trajekty). Jednotky mají různé vlastnosti, různě se vyrovnávají se záludnostmi terénu nebo počasí (ano, ve hře může sněžit nebo pršet), vedou si různě úspěšně proti různým jednotkám nepřítele. Naplánování úspěšné strategie proto není na některých mapách nic jednoduchého - a o to déle vám hra vydrží! Naštěstí je možné si kdykoliv během hry uložit pozici, což vám zkoušení všemožných cest, které k úspěchu nevedou, poněkud urychlí a zjednoduší.

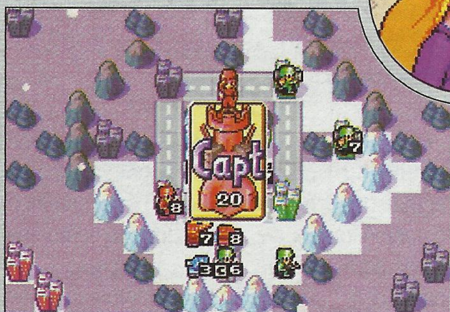


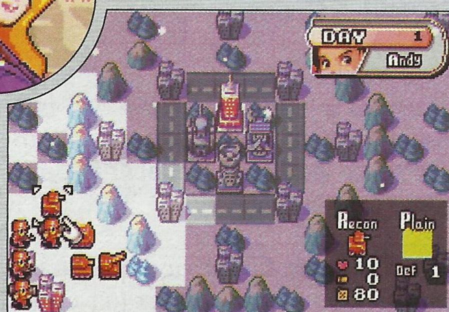


Na počátku hry ale nemůžete hned vtrhnout do kampaně za ovládnutí světa. K zpřístupnění většiny možností hry se potřebujete nejprve prokousat několika výukovými misemi. V nich vás hra sama seznámí s principy tahové strategie, s ovládáním, provede vás systémem jednotek a staveb. Výukové mise jsou snadné, ale pokud by vám i přesto dělaly problémy, můžete si nechat poradit od vaší průvodkyně. Po dokončení tutorialu se vám krom kampaně otevře i možnost hrát další připravené mapy ve War Room, a nakupovat za získané mince (získáváte je úspěšným dokončením některé mapy) nové mapy nebo důstojníky pro War Room. Můžete také v připraveném editoru vytvořit úplně od začátku vlastní mapu, zahrát si na ní v multiplayerů, a třeba ji vyměnit po kabelu kamarádovi do jeho kopie hry (ať má možnost trénovat).

Multiplayer si určitě zaslouží samostatný odstavec. Nintendo jde příkladem ostatním GBA vývojářům v pod-



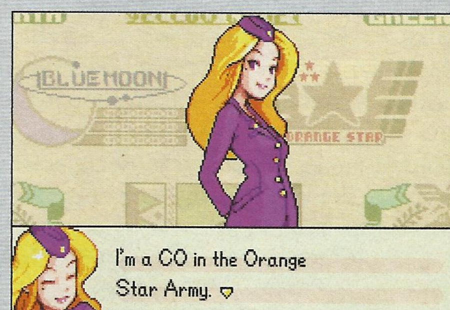




Typ hry: Tahová strategie
Žánr: Fantasy
Datum vydání: únor 2002

Orange Star	3/17	1000		
Type		HP	Gas	Rds
Infantry	10	99/99	Free	
Infantry	10	99/99	Free	
Mech	10	70/70	3 / 3	
Mech	10	70/70	3 / 3	
Recon	10	80/80	Free	
Tank	10	70/70	9 / 9	





poře SinglePak multiplayeru, a tak si Advance Wars můžete zahrát ve čtyřech, přestože máte jen jedinou kopii hry! Dokonce si vystačíte i s jediným GBA, protože v jednom z režimů hry se dá hrát prostě tak, že si čtyři hráči mezi sebou GBA podávají... Hra proti kamarádovi (po hře často už bývalému kamarádovi) vnáší do strategických tažení nový rozměr, protože člověk je ještě stále mnohem nevyzpytatelnější, než sebedokonalejší počítačový algoritmus.

Grafika hry je hodně ovlivněna manga stylem - především postavy CO by mohly od hodiny dostat roli v nějakém anime seriálu. Stejně tak jejich speciální útoky jsou doprovázeny anime animací, dokonce i dialogy mezi CO jsou takové rozhádané v anime stylu, kdy se vždycky najde někdo s opačným názorem. Rozhovor CO několikrát při kampani vede k tomu, že se musíte rozhodnout kterým směrem povedete další výboje, a kterého CO si pro to vyberete. Nakonec se stejně všichni sejdete u poslední bitvy, ale tohle větvení cesty k ní vám umožní užít si hru, i když budete hrát později kampaň znovu od začátku.

Advance Wars je hrou, která vám na GBA vydrží opravdu dlouho. A to dokonce i tehdy, když nemáte ve svém okolí nikoho, proti komu byste mohli hrát v multiplayeru. Není to dokonalá hra, ale má k dokonalosti velmi blízko - a jako taková by neměla chybět žádnému majiteli GBA, který si krom postřehu občas chce při hraní i namáhat mozkové závity...

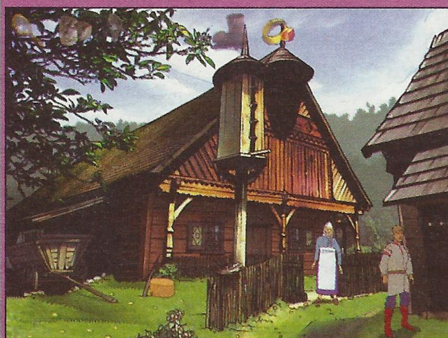
-kra-

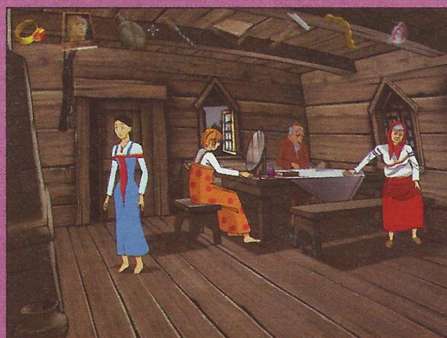
POHÁDKA O MRAZÍKOVI, IVANOVI A NASTĚNCE

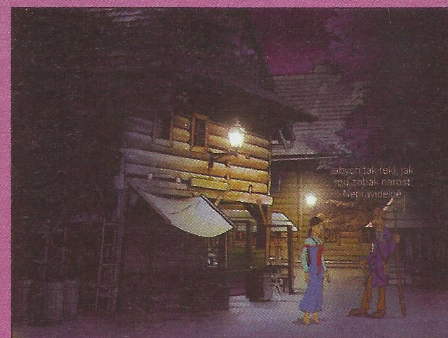
Všichni ten příběh znáte. Lovestory o tom, jak krásná Nastěnka ke štěstí přišla. Většina českých rodin si už ani nedokáže představit Vánoce bez klasické ruské pohádky Mrazík. Nastěnka, Ivánek, Marfuša, dědeček Hříbeček, baba Jaga, zákeřní loupežníci a samozřejmě i Mrazík už dlouhá léta přitahují k televizním obrazovkám miliony diváků. A to by bylo, aby se něco tak populárního jako Mrazík nedostalo i na monitory počítačů. Vznikla tak česká adventura, jejíž autoři vycházejí z popularity filmové podoby a uvádějí na trh hru pro celou rodinu. Především je ale samozřejmě určena dětem.

Děj počítačového zpracování se odehrává ve čtyřech epizodách. V první a třetí hrajete za Nastěnku, ve druhé a čtvrté za Ivana. Než se Nastěnka po různých peripetiích sejde se svým Ivanem a vezme si ho za muže, tak vás čeká spousta nástrah a hádanek, většinou lehoučkých, takže hráč hrou projíždí jako máslíčkem. V příběhu je velké množství různých kouzelných předmětů, které musíte nějakým způsobem použít, abyste se mohli dostat dál. Po grafické stránce je to jedna z nejhezčích českých adventur. Skloubením ruční kresby a motion capture (technologie snímání pohybů) se tvůrcům povedlo dosáhnout neobvyklého grafického ztvárnění, které připomíná kreslené filmy. Pohyby jsou plynulé, pozadí stylové.

Co této hře vytknout? Pro hráčské maniaky to asi nebude to pravé. Je to hra dost jednoduchá a navíc má hodně krátkou herní dobu. Jinak ale určitě stojí za to si ji zahrát.







TIMOTY

Na jednom poklidném ostrově, v mírumilovné enklávě, žije skřítek Timoty a jeho přátelé, jako například jezevec Hubert a motýl Bazyl. Jednoho dne se na ostrově objeví pán temnot, krutý Pokladník. Před Timotyho očima unese Pokladník jezevce Huberta i motýla Bazyla. Timotymu sdělí, že jestli chce své přátele zachránit, musí najít bránu do jeho temného království. A na cestě mu nikdo nepomůže, protože všichni lidé, které při svém hledání potká, jsou očarováni a nic, ani obyčejnou radu, mu nedají zadarmo.

Tak začíná příběh této dětské hry, která je pro svoji jednoduchost určena pro nejmenší hráče. Kliknutím myší na jednotlivá místa nastávají různé situace. Tu vyběhne myška, tu zase poskočí neživé věci, jako třeba kůly od plotu, nebo vám zahraje kytka. Hra má nádhernou grafiku, podpořenou hudbou, která věrně zachycuje prostředí - hlas lesa, zpěv ptáků, cvrkot cvrčků. Timoty na své cestě potkává lidi různých profesí a malé hráče tak seznamuje s chemikem, programátorem, kuchařem, malířem, výpravčím, kouzelníkem, hasičem či instalátorem. O každém z nich vypravěč řekne něco zajímavého a potom si s nimi popovídá i Timoty. Poté si každý z nich pro hráče připraví nějaký jednoduchý logický úkol. Kouzelník, podobně jako skořápkář, míchá kloboukem, pod kterým ukrývá knoflík, a hráč musí uhodnout, kde se knoflík nachází. Hasič má pro hráče rychlostní úkol, při kterém je nutno hasit hořící dům, výpravčí má připravenu logickou úlohu, kde hráč musí projet sestavenou drahou.

Z dnes testovaných her je Timoty bezesporu tou nejjednodušší. Mohou ji hrát i děti předškolního věku a pro ty je hra určena především. Proto by se jí určitě dal odpustit velmi krátký herní čas a až přílišná jednoduchost; grafická úroveň ale jistě tyto malé děti uchvátí. Tím ale nechci říct, abyste si ji nezahráli i vy.

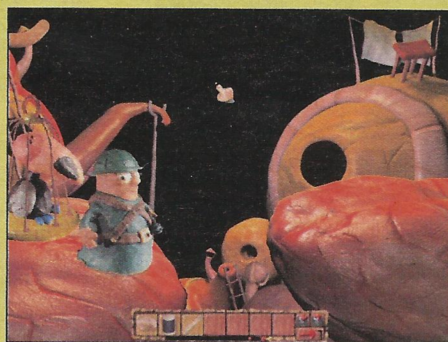




AGENT HLÍNA

Koho si někdy získala plastelínová adventura Neverhoood, měl by určitě sáhnout i po Agentu Hlínovi (Clay Agent), pocházejícímu od ruských autorů. Rozdíl je v tom, že v Neverhood je všechno z plastelíny, no a v Agentu Hlínovi zase, jak jinak, z hlíny. Hliněné je tady úplně všechno. Hliněný agent, hliněný stůl, hliněný papoušek, hliněný vesmír s hliněnými planetami.

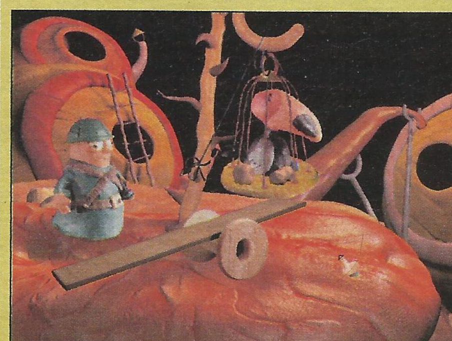
Ani tato hra nepatří k nejdelším. Je jednoduchá a krátká. Herní doba je kolem čtyř hodin, pokud se ovšem na ty čtyři hodiny nezaseknete hned na prvním levelu jako já :-). Jinak je to ale technicky dobře provedená hra a také docela zábavná. Agent Hlína, hlavní postavička příběhu, je nemotora, vyslaný do akce, při které zachraňuje zlatou kulečníkovou kouli šéfa mezigalaktické tajné služby.



Tato koule se totiž ztratila na jedné hliněné planetě a je třeba ji najít.

Postavičky vymodelované z hlíny nejsou příliš modelářsky propracované, o vlastní animaci ani nemluvě, o to víc ale vše působí komičtěji. Hliněnou atmosféru doplňují vcelku dobré zvukové efekty. Úkolem hráče je sbírat předměty, které musí v aktuálním levelu i použít. Je celkem jedno, jestli hru hrajete v české, či jiné alokaci. Místo dialogů se totiž postavy dorozumívají jen posunky a nesrozumitelným kňouráním.

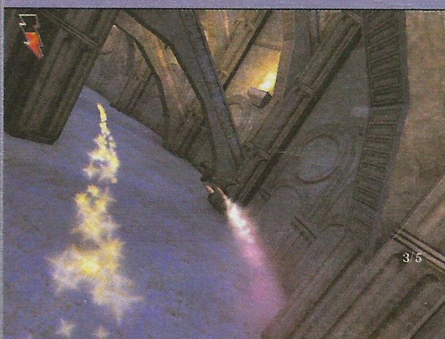




Při této adventuře se bezesporu budete dobře bavit. Je to velmi pohodová hra, škoda jen, že je tak krátká.

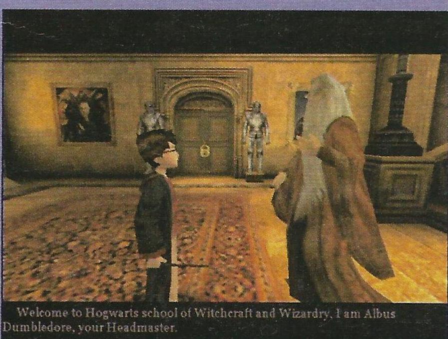
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER´S STONE

Velkou recenzi na tuto hru jsme uvedli již v minulém čísle. Nevyšla zrovna nejlépe, nicméně my nechceme psát ve stylu, že všechno, co se týká Pokémonů a Harryho Pottera, je dobré. Chceme dát prostor i pro negativní kritiky. Pojďme se dnes



podívat na tuto PC hru trošku z jiného hlediska, než z minulého pohledu zkušeného hráčského maniaka.

Pro zarytého fanouška Harryho Pottera je většinou všechno, co se týká jeho oblíbence, to nejlepší. Stejně tak tomu bude i v tomto případě. Podle mého názoru to vůbec není špatná hra, ale pouze pro toho, kdo zná Harryho příběh. Doporučuji nejdříve přečíst knihu a pak hrát. A pokud se vám příběh nelíbí, pak souhlasím s názorem Xgenu, který jsme uveřejnili minule, abyste se této



hře raději vyhnuli. Nesouhlasím ale s jejich přisouzením pouhopouhé hopsačky. Já se u této hry docela bavil. A nevadilo mi, že je vcelku dost jednoduchá. Příjemná je možnost nastavení ulehčení skoků, takže to není jako u ostatních plošinovek, kde si hráč musí hlídat okraj plošiny, aby včas stisknul tlačítko pro skok. Stačí se jen rozeběhnout a počítač skočí za vás. Ani hudební efekty se mi nezdály tak špatné. Výkřik Harryho Pottera při kouzlení je docela efektní, stejně tak namluvení jiných postav je srozumitelné. V postavách i prostředí hry budete dobře poznávat svět, který znáte z knihy, či filmu. Setkáte se tu se všemi oblíbenci i neoblíbenci. Madam Hoochová vás bude učit famfrpál, Weasleyovy dvojčata poradí v určitých složitých situacích, budete utíkat před Filchem a jeho kočkou, skládat zkoušky z kouzel, bojovat s Dracem Malfoyem a samozřejmě i získávat body pro Nebelvír.

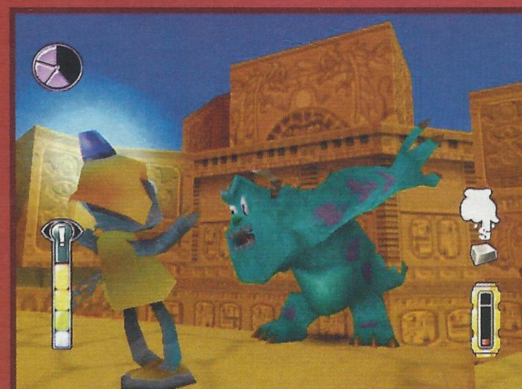
Harry Potter and the Philosopher´s Stone má sice delší herní čas než Mrazík, ale ani tato hra nepatří mezi nejdelší a určitě ne ani mezi nejlepší plošinovky. Přesto si myslím, že je nadprůměrná a pro fandy Harryho Pottera to bude zcela jistě hráčský zážitek.

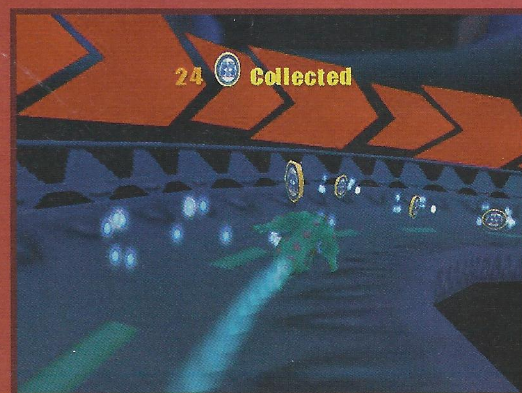
-mar-

MONSTERS, INC.

Scare Island

Hra Monsters, Inc. Scare Island je založena na posledním skvělém filmu studia Pixar - Monsters, Inc. (v českých kinech jde pod názvem Příšerky s.r.o.). Potkáte se tu se všemi hlavními postavami: modrým huňatým šampiónem ve strašení Sullym, zeleným okem na nožičkách jménem Mike, i s jejich nepřítelem, fialovým ještěrem Randallem. Příběh hry ale s filmem nijak nesouvisí, takže se nemusíte bát (jako třeba u Harryho Pottera), že pokud jste ještě v kině nebyli, budete o něco ochuzeni.





Dějově totiž hra zapadá před události, líčené filmem. Sully a Mike se teprve ucházejí o práci strašáků u firmy Monsters, Inc., nejprestižnější firmy v Monstropolis. Stejně jako jiní uchazeči musí i oni projít přijímacím řízením, které probíhá na strašidelném ostrově (Scare Island). Na ostrově je vystavěno množství simulovaných světů. Mike nebo Sully (ovládáte vždy jen jednoho z nich) musí v každém světě najít několik Nervíků (Nerves), malých robotů, představujících děti ze skutečného světa. Najít a vystrašit je tak, až se rozpadnou na změť pružinek a ozubených koleček. Jen vystrašení všech Nervíků jim může k získání vyhlédnuté práce dopomoci.

Vystrašit Nervíky ale není jen tak. Nejprve je třeba je najít. Potom je třeba je chytit - někteří jen tak stojí, ale občas se najdou neposedové, skákající náhodně z plošiny na plošinu, nebo dokonce cílevědomě prchající. A nakonec je musíte vystrašit. Nervíci se liší barvou blikajícího světla na jejich hlavě, označující jejich úroveň. Abyste mohli Nervíka určité úrovně vystrašit, musíte nejprve v jeho světě nasbírat tolik strašící energie, aby její sloupec zcela zaplnil právě jeho barvu. Jinak se vás bát nebude. Energie se povaluje po úrovni v malých nádobkách, takže většinu času ve hře vám zabere její shánění - hopsání po plošinách, přepínání tlačítek, nebo snaha doskočit na nějaké nedoskočitelné místo. Z toho už asi chápete, jaký druh hry vlastně Scare Island je - ano, je to 3D hopsačka. Najdete zde všechny obvyklé přísady žánru: různé druhy předmětů, které je třeba sbírat a kompletovat, spoustu stabilních, jezdících, propadajících se či naklánějících plošin, širokou škálu nepříliš aktivních a nebezpečných nepřátel. Ovládaná postava může skákat, chytat se plošin, ručkovat po nich,







efektními útoky ze skoku ničit nepřátele (obzvláště Sully vypadá při svém "placáku" skvěle), přenášet užitečné předměty a ničit ty neužitečné. Je úplně jedno, jestli si do hry vyberete Sullyho nebo Mika, protože i když jejich pohyby, útoky i strašící triky vypadají jinak, jsou vlastně úplně stejné. Při každém vstupu do úrovně můžete postavu vyměnit, takže se vyplatí vyzkoušet si hru za oba dva.

K dokončení úrovně na bronzovou medaili musíte vystrašit všechny základní Nervíky v ní. Do takto dokončené úrovně se pak můžete kdykoliv vrátit a pokoušet se získat stříbrnou medaili (za sebrání všech log Monsters Inc.) nebo zlatou - za vystrašení červených Nervíků, kteří jsou vždy na velice nepřístupných místech, a k jejichž polapení musíte použít nějakého triku. Odměnou za plnění úrovní vám budou další klipy z filmu, které byste jinak neviděli.

Zpestřením hry je závodění s Randallem, do kterého se můžete pustit, když získáte bronzové medaile ve všech částech jednoho světa. Jízda na rychlé dráze a sbírání hvězdiček trochu připomíná ježka Sonica a můžete se do ní pustit kdykoliv později, protože Randall neustále pobíhá po ostrově.

Technické zpracování hry je na dnešní standardní úrovni, takže grafika určitě nikoho neodradí. Příjemným zpestřením jsou kousky originálního filmu Monsters, Inc., které získáváte dokončováním jednotlivých úrovní. Co se vám ale bude nejvíc líbit (alespoň na začátku určitě), je samotné strašení. Sully i Mike každý ovládají jiné techniky strašení a s postupem ve hře jich přibývá - dohromady jich každý bude na konci umět asi 30. Jsou tu prosté šklebу s vyplazeným jazykem a vyvalenýma očima, složité gymnastické figury včetně stoje na hlavě, různé exotické tance, nebo třeba naražení papírového pytle na hlavu. Nervíci se stejně bojí všeho a roztomile se klepou strachy. Vše je provázeno úžasnou zvukovou kulisou ve stylu "huhly huhly huhly", "bueueueue bueueueue", "booga booga booga", a tak podobně. Při hraní hry si proto dejte určitě zvuk hodně nahlas, zaručeně to k vám přiláká pozornost všech v domě (když otevřete okno, možná přijdou i sousedi). Dokonce i moje matka se přišla podívat, co to proboha dělám a jestli jsem se konečně nezbláznil - a to je zvyklá z mého pokoje slyšet lecjaké skřeky.

Podtrženo sečteno - Monsters, Inc. Scare Island je docela příjemná 3D hopsačka. Možná trochu moc lehká a časem vás neustále se opakující strašení Nervíků asi začne trochu nudit, ovšem strašení je dostatečně srandovní, aby vás rozesmálo, i když ho vidíte po čase znovu. A navíc - na PC zrovna moc dobrých 3D hopsaček nenajdete...

-kra-



PŘÍŠERKY, S. R. O.

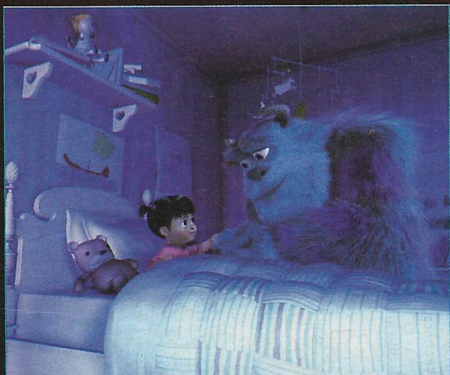
Režie: Pete Docter
Pomocná režie: Lee Unkrich, David Silverman
Produkce: Darla K. Anderson
Scénář: Andrew Stanton, Daniel Gerson
Hudba: Randy Newman
Střih: Jim Stewart
Výtvarník: Harley Jessup, Bob Pauley
Art direktoři: Tia W. Kratter, Dominique Louis
Animátoři: Glenn Mc Queen, Rich Quade
Producent české verze: DISNEY CHARACTER VOICES INTERNATIONAL, INC.
Distributor: FALCON a.s
Film USA, délka: 96 minut, žánr: animovaný





Snad všechny malé děti na světě to znají. Když je rodiče večer uloží do postýlek, zhasnou světlo a zavřou za sebou dveře, pak se odněkud vyplíží strašidla. Říkejme jim příšerky. Vidí je jenom malinké děti, které mají strach ze všeho, co si neumí vysvětlit. A tak si vymyslí právě příšerky. Tyto příšerky vlastně proti dětem nic nemají. Celé toto strašení je pouze jejich zaměstnání. Jejich svět žije z energie, kterou získávají z dětského křiku. Děti se jich bojí, i když jim příšerky nemůžou ublížit. A koho se bojí příšerky? No přece děti!

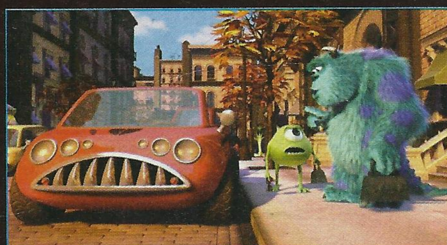
Asi takto přemýšlel Pete Docter, když v roce 1995 končil jako hlavní animátor a scénárista oskarový film Příběh hraček. Začal uvažovat nad svým vlastním filmem. Děj se odehrává ve vzkvétajícím městě Monstropolis, kde žijí příšerky různých tvarů a velikostí. Hlavními hrdiny jsou vysoká, chlupatá, zelenomodrá příšerka s rohy jménem James P. Sullivan přezdívaný Sulley a jeho nejlepší kamarád, jednooký Mike Wazowski. Oba pracují v největší utajené továrně Příšerky, s.r.o. Sulley je šéfem přes strašení dětí a Mike je jeho asistentem. Jednoho večera Sulley zjistí, že jedny dveře, kterými příšerky vylézají z továrny do lidského světa, zůstaly nedovřeny a do továrny se dostala malá holčička. Příšerky věří, že kontakt s lidmi je pro ně jedovatý, a tudíž ho mají zakázaný. Přesto se Sulley a Mike rozhodnou vzít holčičku, kterou pojmenují Boo, domů. Následujícího dne ji převléknou za příšerku a vpašují zpět do továrny...





Počítačem animovaný film studia Pixar je o dvou úplně normálních strašidlech, která se snaží úplně normálně strašit děti, ale proniknutí malého děvčátka do jejich světa způsobí spoustu problémů a převrat ve světě strašidel.

Příběh filmu prošel složitým vývojem. Partnerem příšerek měl být původně dvaatřicetiletý muž, kterému schopnost vidět je zůstala i v dospělosti. Přes osmi až desetileté dítě se nakonec tvůrci dostali až k tříleté holčičce. Stejně tak se měnila i postava Sulleyho. "Lidé si obvykle myslí, že příšerky jsou nějaké hrůzostrašné, krvelačné bestie, ale v našem filmu je to jen jejich každodenní práce," říká Docter. "Píchnou si příchod i odchod, baví se o svačině a o odborech. Bojí se takových věcí, jako je trhání zubů. Strašení dětí je jen jejich práce." Docterova námětu se chopil scénárista Andrew Stanton. Na jeho scénáři pak ještě pracoval Dan Gerson, který vytvořil definitivní verzi zápletky, postav a dialogů. V roce 1998 do týmu přibyl pomocný režisér David Silverman, který se zaměřil na dopilování vztahů mezi hlavními postavami. Tým se vyřádil především na vytváření světa příšer. "Využili jsme i naše každodenní zkušenosti ze společnosti Pixar a parodovali mnohé prvky reálného světa. Měli jsme ve všem volnou ruku. Zatímco Příběh hraček měl jistou souvislost s realitou, při vytváření světa příšerek jsme se mohli pořádně vyřádit," říká David Silverman, který patří mimo jiné k tvůrcům úspěšného seriálu Simpsonovi. Titul filmu Příšerky, s.r.o. vymyslel legendární Disneyho spolupracovník Joe Grant, kterému je třiadevadesát let, ale dosud pracuje jako konzultant a denně dochází do své kanceláře. Docter patří k jeho obdivovatelům a o svém projektu s ním často diskutoval.



Postavy filmu vznikaly několik let pomocí nových počítačových programů, který poskytl výtvarníkům možnost dát postavám dokonalejší pohyb. Další novinkou bylo to, že zatímco obvykle jeden animátor, i když je například specialistou na některé postavy, pracuje na celé sekvenci, tady byly role pečlivě rozdělené. Každou postavu měl na starosti jeden animátor a z týmu byli vyčleněni odborníci, na které

Hlavní postavy

Sulley
Modrozelený chlupáč James P. Sullivan, nazývaný prostě Sulley je dva a půl metru vysoký obr. Jeho impozantní zjev a přirozený důvtip z něj udělal jednoho z nejdůležitějších v Příšerkách s r.o. Je tou nejhezčí příšerkou v širokém okolí, chlapík se skvělým smyslem pro humor. Jeho povaha mu přinesla respekt a obdiv od každého, kdo jej zná, včetně Henri O. Waternoose, ředitele Příšerek s.r.o. Vytvořil ho John Kahrs, který o postavě říká: "Nejsem sice tak vysoký a nemám tak dlouhé vlasy, ale jinak toho mám se Sulleym spoustu společného. Jsem například stejný pohodář." Nechtěl, aby Sulley připomínal opici nebo gorilu, ale spíš silného medvěda. Neměl být také při své mohutnosti neobratný a pomalý. Právě jeho váhu považoval Kahrs ve své práci za největší výzvu.

Mike
Postavu vytvořil Andrew Gordon, který se nechal přímo inspirovat hlasem Billyho Crystala. Určujícím se pro ni proto stalo to, že má jedno oko a výřečná ústa.

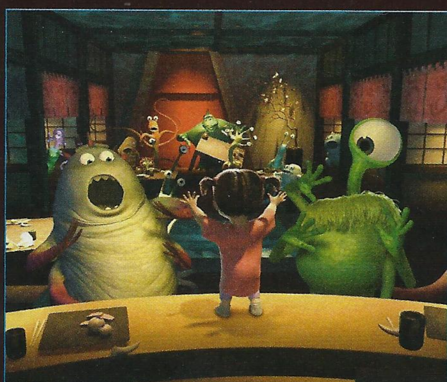
Boo
Boo jí pojmenoval Sullivan. Je to rozkošná, veselá, malá dívenka, která podnikla cestu skrz své zavřené dveře, přímo do světa Příšerek. Neohroženě proniká do nového světa a nachází nové přátele Sulleyho a Mika. Boo je plná nových dojmů, je blažená a není si vědoma potenciálního nebezpečí. Její cesta je plná legrace a dobrodružství. Postavu tříleté holčičky vytvořil Dave DeVan, který v Pixar pracuje už pět let a podílel se na podobě Buzze a Woodyho v Příběhu hraček. "Boo byla největší výzvou, jakou jsem zatím v Pixaru dostal," říká DeVan. "Její podoba je karikovaná a komiksová, ale zároveň musí být uvěřitelná. Nemám vlastní dítě, ale strávil jsem pozorováním chování dětí spoustu času." Inspirací mu byla i dnes pětiletá Mary Gibbsová, která v originále Boo mluví. Podle animátora jsou lidské postavy v animovaném filmu vždycky nejtěžší, ale při práci na Geriho hře, která získala Oscara, i na tomto filmu udělalo studio Pixar v tomto směru velký pokrok.

Celia
Celia pracuje ve firmě Příšerky s.r.o. jako recepční. Na hlavě jí místo vlasů raší množství hadů, může být čímkoliv, ale je medúza. Je sladká a krásná.

Randall
Vypočítavá, ještěří příšerka s osmi rukama, devíti nohama a ostrými zuby. Randall je směsicí chameleona a důvtipu. A pro tento svůj charakter je druhým nejdůležitějším členem Příšerek s.r.o.

Roz
Pomalu se hýbe, pomalu mluví, ale kupodivu je bystrá. Roz je šnečí příšerka a pracuje jako manažer dispečerů v Příšerkách s.r.o.

Waternoose
Obrovská krabí příšerka s hlavou plnou očí, ředitel Příšerek s.r.o. - Henri J. Waternnose. Je třetí generací Waternoosů, kteří udržují v chodu firmu. Tento veterán příšerek je dnes pro firmu stejně nadšený jako před padesáti lety když začínal jako zelenáč.



se ostatní obraceli, pokud potřebovali pomoci s pohybem, osobností postavy apod. Pete Docter jako bývalý animátor přesně věděl, jak s pětatřicetičlenným týmem pracovat.

Pixar Animation Studios se zabývají počítačovou animací už patnáct let a s každým filmem posunují její hranice kupředu. Počítače jsou čím dál lepší a rychlejší. Technickou stránku věci měl tentokrát na starosti technický ředitel Tom Porter se svým týmem. Nejvíc pyšní jsou na to, jak ve filmu vypadají vlasy a chlupy, šaty a atmosférické efekty. Dokonalá technologie totiž umožnila pohyb každého vlasu a záhybu šatů. V Příběhu hraček se oblečení lidí hýbalo automaticky s postavou. Tentokrát má svůj vlastní pohyb, což dodává obrazu na věrohodnosti. Nad touto prací se sešli vědci zabývající se pohybem lidského těla a umělci. Vědci vytvořili program, který simuloval pohyb vlasů a oblečení při každém pohybu těla. Ten animátorům umožnil, aby se tím už dál nezabývali a vytvářeli pohyb postav naprosto svobodně. Pracovali proto s holou verzí jinak zarostlého Sulleyho i ostatních chlupatých příšer a neoblečené Boo. Chlupy, vlasy a tričko pak dodal technický tým. Ten se vyrovnal i s tak náročnými scénami, kdy Sulley utíká a cestou se otírá o různé předměty. I tehdy simuloval pohyb každého chlupu zvlášť. Speciální kapitolou pak bylo dodání světla a stínů. I v tom pomáhal počítačový program vyvinutý speciálně pro tento film, stejně jako program pro vytvoření atmosférických efektů jako je mlha, kouř, sníh a podobně.



Patnácté výročí svého trvání oslaví Pixar Animation Studios v nových ateliérech v Emeryville v Kalifornii. Společnost má v současné době 600 zaměstnanců. Na svém kontě má několik ocenění včetně Oscarů za nejlepší animovaný film za Tin Toy z roku 1989 a Geriho hru z roku 1998. Příběh hraček je jediným animovaným filmem v historii, který získal Oscara za nejlepší původní scénář. Studio Pixar vzniklo odtržením počítačové divize Lucasfilmu, která se podílela na animovaných sekvencích ve filmech Star Trek II: Khanův hněv, Návrat Jediho a Mladý Sherlock Holmes. Tuto divizi založil z podnětu Georgese Lucase nynější prezident Pixaru Ed Catmull.

-mar-



MAGAZÍNOVÉ LUŠTĚNÍ

Gold/Silver Pokémon kvíz

V tajence soutěžního (viz. str. 25) kvízu se ukrývá název jednoho prehistorického Pokémona. V jantaru se našly jeho zbytky. Z DNA vzorku se vědcům podařilo tohoto ptakoještěra znovu oživit.

1) Jakou funkci má předmět Ice Heal?
- **(A)** léčí omrzliny
- **(N)** léčí pomatení
- **(O)** zvyšuje útok

2) Jakou funkci má Hyper Potion?
- **(H)** obnovuje 50 HP
- **(L)** obnovuje 100 HP
- **(E)** obnovuje 200 HP

3) Kde je možné nalézt Energy Powder?
- **(K)** v Goldenrod City
- **(R)** v podzemí v Goldenrodu
- **(A)** v Olivine City

4) K čemu slouží Poké Doll?
- **(R)** jako návnada pro Ho-Oh
- **(O)** mate nepřítele
- **(K)** k chytání ryb

5) K čemu slouží Speed Ball?
- **(K)** k chytání pomalých Pokémonů
- **(D)** k chytání rychlých Pokémonů
- **(O)** k chytání ohnivých Pokémonů

6) Co dělá Basement Key?
- **(P)** odemyká horní patra Radio Station
- **(A)** odemyká podzemí v Goldenrodu
- **(N)** slouží jako jízdenka na loď

7) Který z Pokéballů je nejsilnější?
- **(C)** Master Ball
- **(Á)** Poké Ball
- **(R)** Ultra Ball

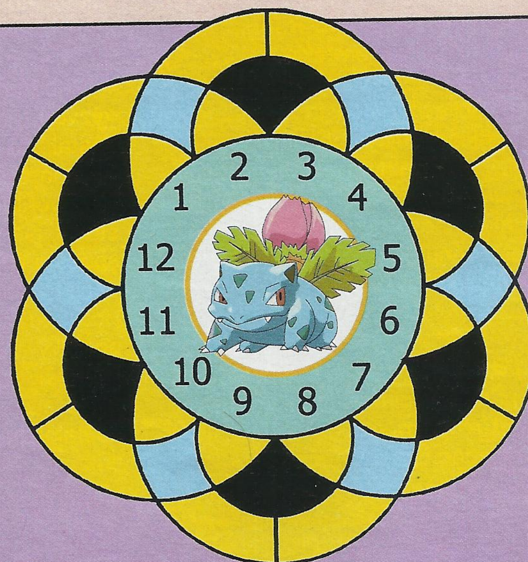
8) Který typ posiluje Nevermeltice?
- **(S)** Poison
- **(T)** Ice
- **(O)** Normal

9) Co je to Mirage Mail?
- **(R)** obrysy Ditta
- **(Y)** obrysy Mew
- **(S)** obrysy Natu

10) Co zvyšuje statistiku Farfetch´d
- **(M)** Quick Claw
- **(O)** Soft Sand
- **(L)** Stick

Doplňovačka

V tajence doplňovačky je ukryt název jednoho Pokémona

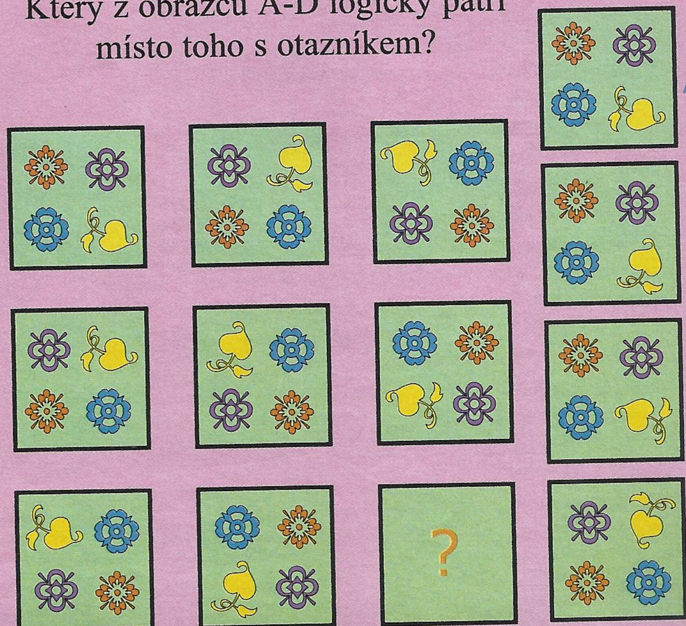


1 - 4 doslov
3 - 6 rodiče a děti
5 - 8 nepodepsaný původce
7 - 10 zbavený elektrického náboje
9 - 12 být nemocen
11 - 2 venkovské stavení

nápověda: epilog

Co místo otazníku?

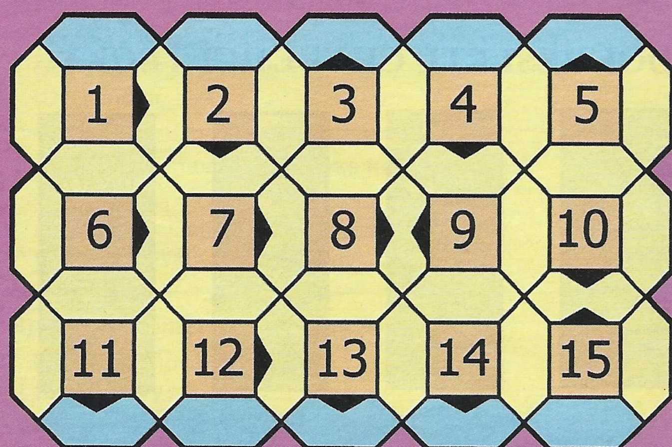
Který z obrazců A-D logicky patří místo toho s otazníkem?



MAGAZÍNOVÉ LUŠTĚNÍ - ZASMĚJTE SE

Buňkovka

Otec učí syna plavat. Ten po chvíli začne úpěnlivě prosit: "Tati, nemůžeme na chviličku přestat?" "Proč? Nemáš rád vodu?" "To jo, ale už ...(tajenka buňkovky)!"



1 - naše sladkovodní ryba
2 - kyselá pochutina
3 - část stodoly
4 - slovenská hudební skupina
5 - budova, kde se mele obilí
6 - kosodřeviny
7 - dekagram
8 - citoslovce utrpení
9 - hlavní město Švýcarska
10 - ukrývat
11 - ten, kdo žne obilí
12 - krmivo pro dobytek
13 - zpátky
14 - sicilská sopka
15 - africký stát

Ze školních lavic

Měl bys přijít do školy se svým dědou. Chci mu říct, aby si popovídal s tvým otcem. V domácích úkolech ti dělá příliš mnoho chyb.

Ve Švédsku vyrábějí vynikající traktory, třeba lodě.

Pavelko, moc kecáš. Za to jsem tady placený já.

Už jsem se uzdravila, no. Tak už se na mě nezlobte a otevřete si učebnice

Nebojte se školy, škola se bojí vás!

Učitelka povídá žákům: „Milé děti, na některých místech v Africe nemohou chodit tamní děti do školy, protože tam žádnou nemají. Víte, nač budeme dnes vybírat peníze?“ „Na cestu do Afriky!“

Baví se dva vězni ve vězení: „Tak za co tě zavřeli?“ „Za to, že jsem myslel.“ „To není možné!“ „Ale je! Myslel jsem, že je vypnutý alarm!“

Královna stojí před zrcadlem: „Řekni mi zrcadlo, kdo je na světě nejkrásnější?“ Zrcadlo na to: „Odstup, musím se rozhlédnout!“

„Proč nosí sloni sandály?“ „Aby se nepropadali do písku.“ A proč schovávají pštrosi hlavu do písku?“ „Hledají sandály, které si sloni zapomněli obout.“

Dva lyžaři zabloudili ve sněhové vánici. Znenadání se před nimi objeví bernardýn se soudkem rumu na krku. „Podívej, nejlepší přítel člověka,“ povídá první. „A nese ho pes,“ na to ten druhý.

„Kolik je na té louce ovcí, bačo?“ Bača se rozhlédne po stádu a řekne: „978“. „Jak jste to tak rychle spočítal?“ „Jednoduše! Spočítal jsem všechny nohy a vydělil to čtyřmi!“

Baví se dva opilci: „Asi začínám vidět dvojitě!“ Druhý z nich vytáhne stokorunu. „Tady máš ty dvě stovky, co jsi mi kdysi půjčil!“

Zaměstnanec cirkusu volá: „Pane řediteli, vaše manželka vlezla k tygrovi do klece!“ „To nevadí, ten tygr se určitě ubrání!“

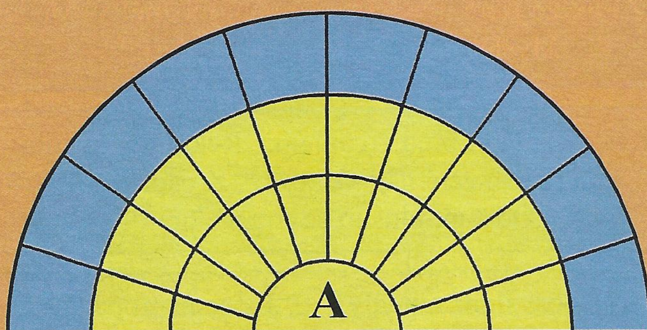
Matka se ptá syna: „Co chceš k narozeninám?“ „Rádio!“ „Letos jsi nějak skromný, to je všechno?“ „Jasně, ale musí být zamontované v autě!“

Poznámka v žákovské: „Umýt, smrdí!“ Otce to naštve a učitelce odepíše: „Nečuchat, učit.“

Přijde Pepíček domů a babička se ho ptá: „Pepíčku, co jste dělali ve škole?“ „Pokusy s výbušnými látkami.“ „A co budete dělat ve škole zítra?“ „V jaké škole babi?“

Kruhová doplňovačka

„Tati," povídá syn, „rád bych šel někam, kde jsem letos ještě nebyl!",„Výborně! Tady máš peníze a (tajenka kruhové doplňovačky)."
Luštěte směrem ke středu.



1 - ženské jméno (24.5.)
2 - dědeček
3 - myšlenka
4 - 60 kusů
5 - velký kopec
6 - osmička
7 - hmota vytékající ze sopky
8 - panovník Inků
9 - linka
10 - obyvatelka Irska



KANTORSKÉ PŘEKLEPY

Děti, zbyla nám vteřinka času, tak si otevřete sešity a napíšeme si desetiminutovku.

Předávám ti opravený domácí úkol. Řekni otci, že se už o dost zlepšil, ale pořád to ještě není to, co od něj čekám.

Opisovat se nesmí, ale protože ses básničku nenaučil, tak ji po vyučování pěkně opíšeš.

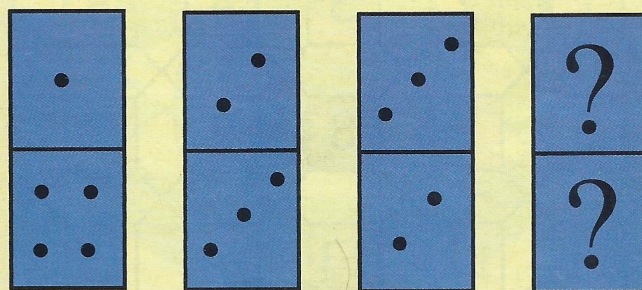
Máš pravdu. Typickým projevem diktatury je diktát.

Slova jako policie, mládež a dobytek označují skupiny lidí.

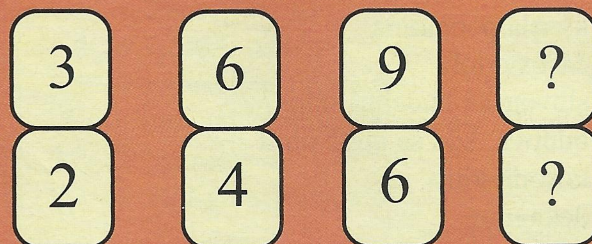
KTERÁ DVĚ SLOVA SE NEHODÍ MEZI OSTATNÍ?

jablko, třešně, švestka, mrkev, hruška, višně, petržel

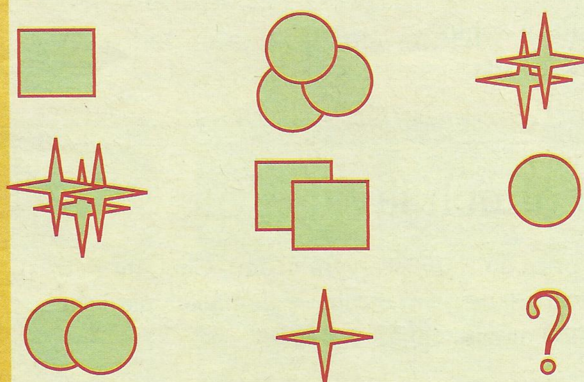
DOKRESLETE CHYBĚJÍCÍ TEČKY

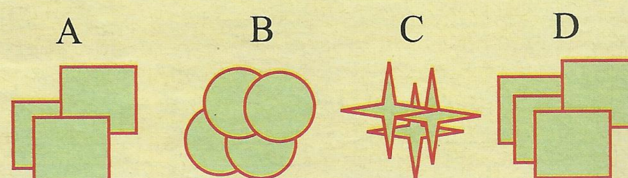


DOPLŇTE CHYBĚJÍCÍ ČÍSLA



KTERÝ Z OBRÁZKŮ A - D DOPLNÍTE MÍSTO OTAZNÍKU?





MAGAZÍNOVÉ LUŠTĚNÍ

Harry Potter kvíz - soutěžní

V tajence kvízu najdete název jednoho vodního démona, který na sebe dokáže brát různou podobu, nejčastěji se vyskytuje jako kůň s orobincem místo hřívy.

1) Který tvor z příběhu Harryho Pottera se jmenuje Fawkes?
(H) pták fénix
(A) trpaslík
(D) kentaur

2) Co dělá postava, která nese jméno Dippet?
(H) školníka v bradavické škole
(R) je to současný ředitel bradavické školy
(A) je to bývalý ředitel bradavické školy

3) Který předmět vyučuje Snape?
(O) přeměňování
(S) lektvary
(A) dějiny čar a kouzel

4) Jak se jmenuje známý deník ve světě kouzelníků?
(T) denní věštec
(R) noční věštec
(N) kouzelný věštec

5) Kdo, či co jsou cornwallští rarachové?
(K) irský tým ve famfrpálu
(R) nezbedná stvoření
(A) členové jedné bradavické koleje

6) Jakou funkci v nebelvírském famfrpálovém družstvu zastávají Fred a George Weasleyovi?
(E) chytači
(M) odrážeči
(A) střelci

7) Na kterém místě straší Ufňukaná Uršula?
(A) na záchodě
(L) v jedné z bradavických věží
(E) v bradavickém podzemí

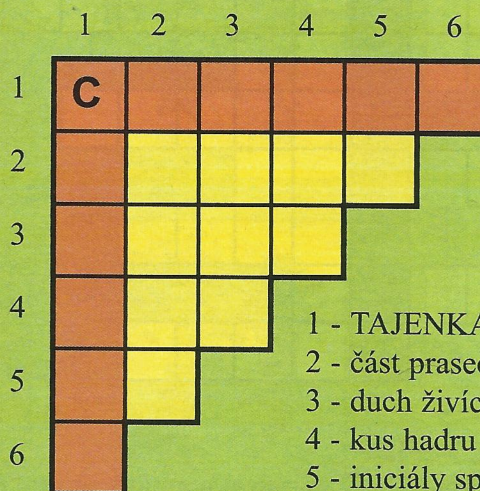
8) Jaký svetr dostává vždycky Ron z domova k Vánocům?
(I) černý
(N) hnědý
(U) červený

9) V příběhu Harry Potter a Kámen mudrců vyhrál Hagrid vejce draka. Který to byl druh?
(E) norský ostrohřbetý
(M) maďarský trnoocasý
(A) čínský ohniváč

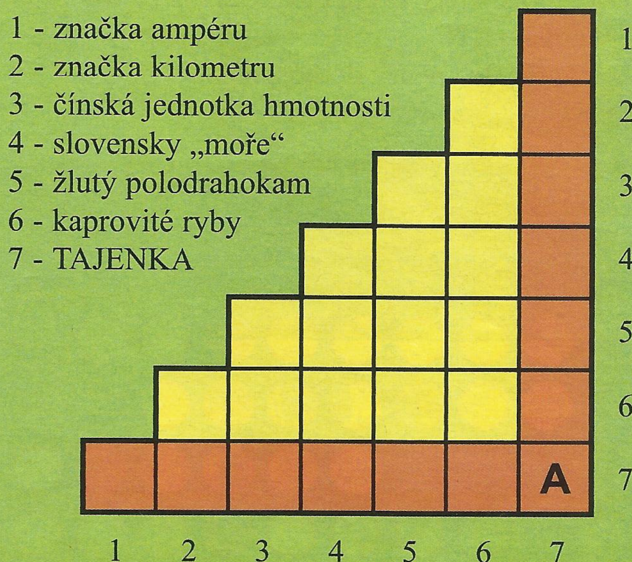
10) Ve kterém státě studuje Charlie (Ronův bratr) draky?
(P) v Bulharsku
(A) v Irsku
(C) v Rumunsku

Roháčky

Tajenky roháčků ukrývají dvě kouzla z příběhu Harryho Pottera.



1 - TAJENKA
2 - část prasečí hlavy
3 - duch živící se krví
4 - kus hadru
5 - iniciály spisovatele Klímy
6 - značka kyslíku



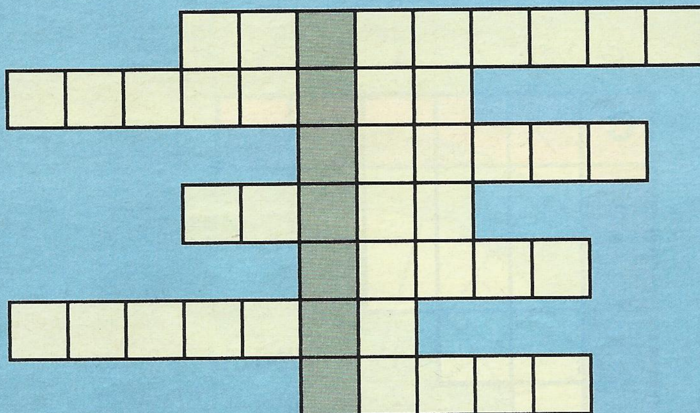
1 - značka ampéru
2 - značka kilometru
3 - čínská jednotka hmotnosti
4 - slovensky „more“
5 - žlutý polodrahokam
6 - kaprovité ryby
7 - TAJENKA



nápověda: TAN

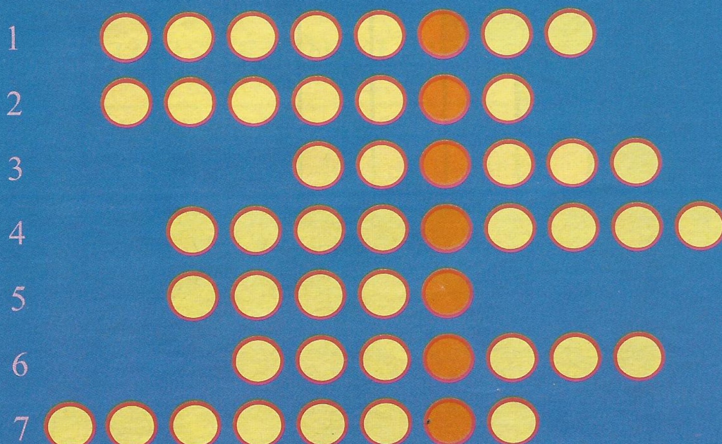
MAGAZÍNOVÉ LUŠTĚNÍ – NAŠI ČTENÁŘI

Doplňovačku nám poslal Michal Kolář z Višňové. V tajence je ukrytý časopis, který dobře znáte.



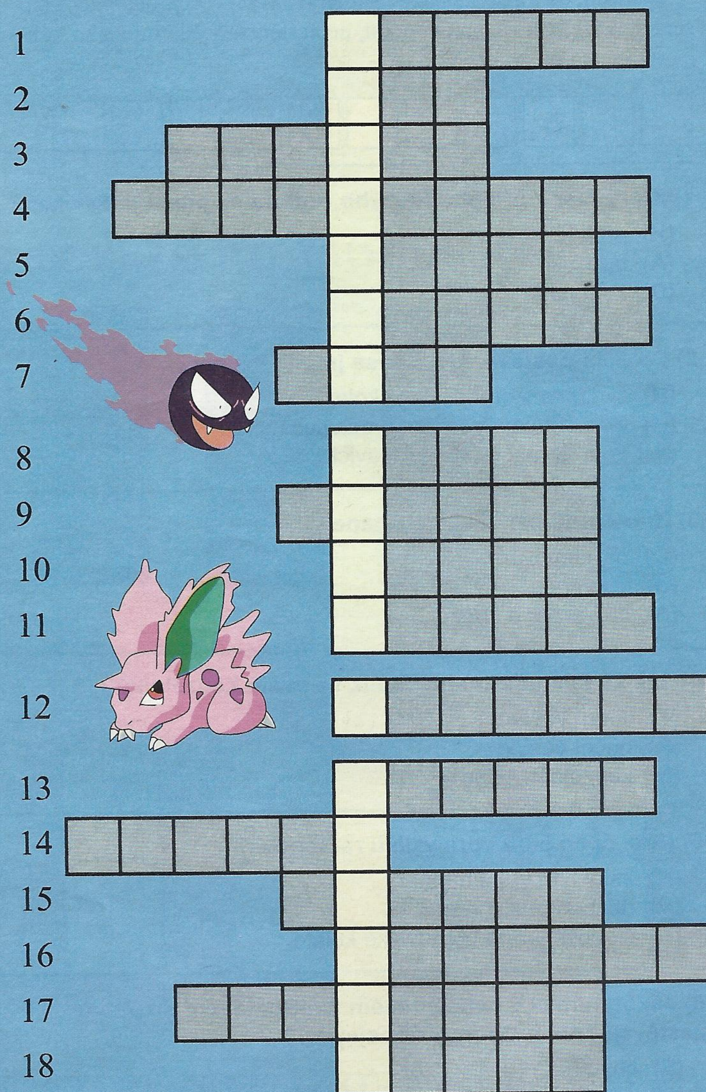
1 - místo, kde se léčí lidé
2 - předmět, do kterého se chytají Pokémoni
3 - Pokémon - duch
4 - naše hlavní město
5 - 115 - 20 + 5 - 28 - 31
6 - časopis, který si kupujete, začíná na M, končí na N
7 - doplň: Bez peněz do hospody...

Autorem této doplňovačky je Roman Čermák z Božic.



1 - Ashův první broučí Pokémon
2 - ptačí Pokémon
3 - Ashův první Pokémon
4 - plamenný Pokémon
5 - travní Pokémon
6 - fialový Pokémon
7 - jedovatý Pokémon

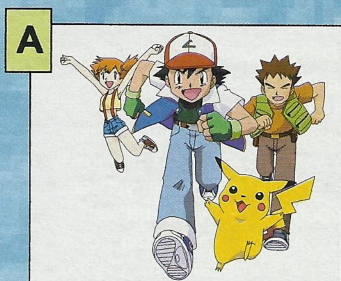
David Hloušek z Trutnova je autorem této doplňovačky.

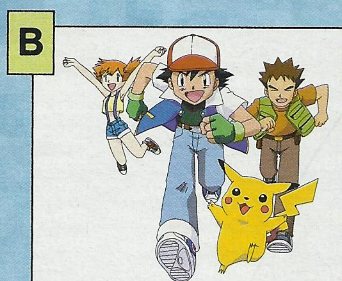


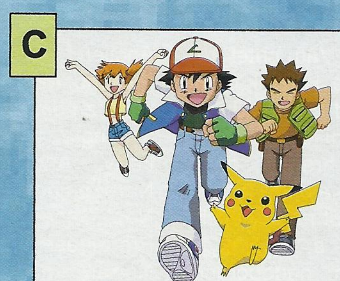
1 - předmět, který obnovuje 20 HP
2 - profesor v Oblázkovém městě
3 - dítě Electabazze
4 - nejsilnější ball
5 -TM 31
6 - nejslabší udice ve hře Pokémon
7 - kamenný had
8 - kamenný Pokémon; vydrží výbuch dynamitu
9 - Pokémon, přezdívající se "Skořápka štěstí"
10 - kterému Pokémonovi se říká "strážce moře"?
11 - výslovnost Jynx
12 - legendární ptačí Pokémon typu "led"
13 - Pokémon, připomínající hvězdu
14 - putovatel časem je Pokémon...
15 - dítě Clefairy
16 - Pokémon číslo 100
17 - HM 4
18 - druhé stádium Pikachu

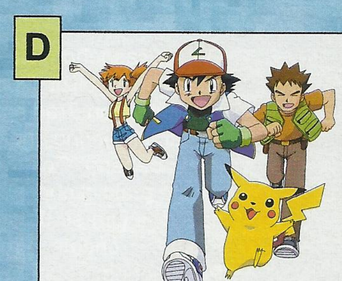
MAGAZÍNOVÉ LUŠTĚNÍ

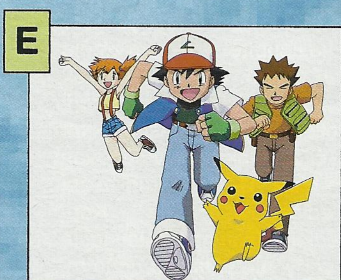
Najdete dva stejné obrázky?

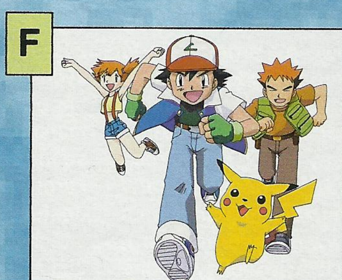
A


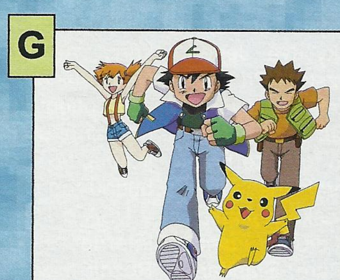
B


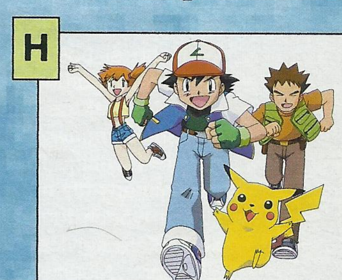
C


D


E


F


G


H


ŘEŠENÍ ÚLOH Z MINULÉHO ČÍSLA MAGAZÍNU

Pozor na vítr - **GASTLY**

Nahraďte číslo v trojúhelníku - **2**

Nahraďte číslo v srdíčku - **A**

Výraz, který se nehodí k ostatním - **ARCHITEKTURA**

Kriskros - Který je to Pokémon - **DUGTRIO**

Kvíz - Pokémoni - **RAGECANDY BAR**

Doplňte chybějící číslo - **3**

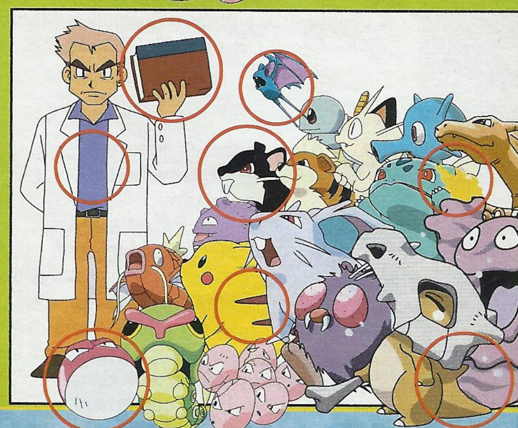
Osmisměrka - **TO PROTO, ŽE DOŠLY BAGETY**

Domino - Drzý mravenec - **MOJE PLAVKY**

Kvíz - Harry Potter - **APPARECIUM**

Doplňovačka - **A**





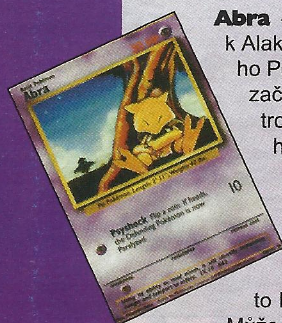
Soutěž

Soutěž o originální CD - kdo odpoví správně na soutěžní kvíz ze strany 20 bude zařazen do losování o 20 CD „Johtovy cesty“

Soutěž o originální CD - kdo odpoví správně na soutěžní kvíz ze strany 23 bude zařazen do losování o 20 CD T-Boyz

Pokémon Trading Card Game

Od současného čísla bych Vám chtěl trochu více přiblížit jednotlivé karty karetní hry Pokémon Trading Card Game. Úplně na začátku jedno upozornění. Doporučení, jestli daného Pokémona hrát, je dáno z čistě praktického hlediska a berte je jako návod, s čím se dá vyhrávat na turnajích. Pokud chcete hrát s nějakým Pokémonem, kterého jsem nedoporučil, klidně s ním hrajte. Ale hrajte s ním pro radost, ne proto, že chcete vyhrávat turnaje. Nebo si postavte balíčky dva. Jeden pro radost a druhý pro vítězství. Při hodnocení karet se budou také objevovat některé termíny, které ještě na začátku raději vysvětlím. Především to bude hodnocení karty dle možnosti hrát ji na jednotlivých typech turnajů. V České republice se setkáte nejvíce s těmito druhy turnajů. Standard, Modified a No Rare. Standard (zatím nejčastější tip turnaje) - mohou se hrát všechny edice a promo karty vydané společností Wizards, kromě promo karty Anctien Mew a promo karty Narozeninový Pikachu. Modified - nemohou být v balíčku karty z edic Base Set, Base Set 2, Fossil a Jungle, dále zde nemohou být promo karty Anctien Mew, promo karty Narozeninový Pikachu, Sneasel verze Neo Genesis a karty označené logem Prerelease a Wizards of the Coast®. NoRare - na tomto typu turnaje nesmí být v balíčku karty vzácné (rare - malá hvězdička na kartě vpravo dole) a dále promo karty Anctien Mew a promo karty Narozeninový Pikachu. Ceny karet budou vždy orientační. Ceny v korunách budou udávat přibližnou hodnotu karty za kterou ji koupíte v ČR. Ceny karet v dolarech budou udávat přibližnou hodnotu karty v USA a kterou si můžete objednat přes internet (např. www.pokecorner.com). Rozdíl mezi ČR a USA je někdy hodně velký, tak se moc nedivte. Ceny se samozřejmě pohybují a ty které otiskneme se mohou třeba za půl roku lišit s těmi aktuálními. Pohyb cen je ovlivněn novinkami a tím, které karty patří z hráčského hlediska zrovna k populárním. Karty budeme uvádět dle abecedy vždy z jedné edice. Pokud budete vyměňovat nebo prodávat karty, držte se orientačně uvedených cen pro Českou republiku. Pravidla při vyměňování, nebo prodeji karet uvedeme v příštím čísle v samostatném článku. V tomhle čísle začneme s jednou z prvních sad a to Base Set. V ČR již karty z Base Set těžko koupíte. Snad jen z nějakých prastarých zásob. Ale to je nepravděpodobné. Spíš se bude jednat o karty falešné. Jak nejlépe poznat falešnou kartu se dozvíte také z článku o vyměňování karet v příštím čísle. U nás pořád běžně dostupná je edice Base Set 2. Karty v těchto dvou edicích jsou naprosto stejné. Liší se pouze ceny, ale většinou nepatrně a to jen v zahraničí. Ceny tedy budou uvedeny pro obě edice stejné. A teď už se pusťme do hodnocení.



Abra - základní Pokémon a nutný první stupínek k Alakazamovi. Má velmi málo životů a jako aktivního Pokémona doporučuji použít snad jen úplně na začátku, nebo když už nemáte jinou možnost. Při troše štěstí díky svému útoku, který za hozenou hlavu ochromí, může chvíli vydržet i v pozdější fázi hry, ale je to risk. Hrajte ji jen pokud si chcete do balíčku zařadit Kadabru, nebo Alakazama. Slabost na psychiku je standardní, nulová cena za ústup je výborná. Žádná odolnost je taky standard. Karta je to běžná, ale obrázek malinké Abry je roztomilý . Může se hrát na turnajích Standard a No Rare.
Ceny: ČR - 5,- Kč; USA - 0,39$



Alakazam - jeden z nejlepších psychických Pokémonů. Na jeho schopnosti, přesouvání zranění mezi Tvými Pokémony, se dá založit slušná strategie. Pokud se Vám ho podaří vyvinout dostatečně rychle a na střídačce máte, klidně i bez energií, nějaké Pokémony, kteří mají hodně životů (např. Chansey, Lickitung aj.), plus nějaké trenérské karty Scoop Up v ruce, tak jste jen krůček od vítězství. Jeho útok, kterým zraňuje za 30 plus za hlavu ochromení, ale není na Pokémona 2. vývojové fáze nic moc. Takže žádný moc velký bijec to není. Pokud ho chcete hrát, tak jej hrajte hlavně kvůli využití jeho schopnosti. Slabost na psychiku a žádná odolnost je u psychických Pokémonů standard. Ústup za 3 energie je hodně, moc snadno se mu tedy z arény neutíká. Karta je holografická, tzn. vzácná a po grafické stránce hezká. Může se hrát na turnajích Standard.
Ceny: ČR - 130,- Kč; USA - 9,99 $



Arcanine - vývojová fáze Growlitha. Klasický ohnivý bijec. Není tak špatný, ale moc ho hrát neuvidíte. Je to hlavně z důvodu jeho energetické náročnosti a drahé ceny za ústup. Pokud ho ale budete hrát a budete ho mít v aréně dostatečně nabitého energiemi, soupeř z něj určitě moc dobrý pocit mít nebude. Hlavní strategii svého balíčku, která se bude točit jen kolem Arcanina raději nedělejte, doporučuji využít jen pro formát turnaje No Rare. Tady ale pozor, občas se objeví nějaký ten Dewgong a pokud bude útočit jako první, tak si s Arcaninem i přes jeho výborných 100 životů lehce poradí. Slabost na vodu je ale standard. S ústupem je na tom stejně jako Alakazam - zbytečně drahý. Karta je neobvyklá, takže ji můžete hrát na Standardu i na No Rare. Obrázek je stejný, jako hratelnost. Není tak špatný.
Ceny: ČR - 30,- Kč; USA - 0,69 $



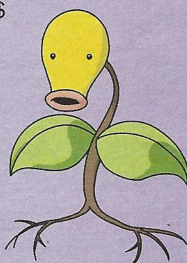
Beedrill - 2. vývojová fáze Weedla. Většinou čekáme od 2. vývojové fáze nějakou "bombu". Pokémona, který nám rozhodne zápas v náš prospěch, nebo aspoň potrápí soupeře natolik, abychom získali čas na další mohutný úder. V případě Beedrill se rozhodující drtivé rány nedočkáme. Soupeře sice potrápí, ale není to zase nic, čeho by se museli moc bát. Škoda, Beedrill by si to určitě zasloužila. Stačilo pár maličkostí a hrála by se mnohem častěji. Třeba 1. útok 30 s hodem mincí na ochromení a 2. útok klidně 40, ale s přímou otravou bez házení. Předností je nulová cena za ústup a odolnost na bojové Pokémony. To nám dává aspoň šanci proti Hitmonchanům a Hitmonleeům. 80 životů není zase nejhorších a slabost na ohnivé Pokémony



se očekává. Co se týká strategie, tak doporučení bude obdobné jako u Arcanina. Hlavní postavu svého balíčku z Beedrill raději nedělejte. Zahrajte si s ní na lize nebo s přáteli pro radost, ale pokud chcete na turnajích vyhrávat, tak se poohlédněte po něčem jiném. Karta má vpravo dole hvězdičku, tzn. vzácná a hrát se může pouze na turnajích Standard. Obrázek na kartě je celkem hezký.
Ceny: ČR - 45,- Kč; USA - 1,99 $



Bellsprout - druhý útok Call for Family, kdy si najdete v balíčku dalšího Bellsprouta a dáte si jej na střídačku, by mohl být předností tohoto malinkého Pokémona. První útok nestojí ani za zmínku, protože patří k nejslabším útokům. O Call for Family jsem záměrně napsal "by mohl být", protože tomu tak není. Mohl by být předností, pokud by další vývojová řada Bellsprouta byla z hráčského hlediska něčím zajímavá, nebo kdyby to byla schopnost. Victreebel je na druhou vývojovou fázi slabý a Weepinbell není zase až tak špatný, ale ze stejně dostupných Pokémonů se najdou lepší kousky. S Bellsproutem a jeho vývojovými fázemi neuspějete na žádném turnaji. Doporučuji zařadit do balíčku pro radost a zahrát si ho třeba na lize. Nějaký slabý balík se Vám udolat určitě podaří. Ústup za jednu energii je zbytečně moc, slabost na oheň standard. Hodila by se aspoň nějaká odolnost. Karta je to běžná a velmi snadno dostupná. Obrázek je myslím opravdu hezký a už proto bych Bellsprouta do balíčku pro radost občas zařadil. Hrát s Bellsproutem můžete na Standardu a na No Rare.
Ceny: ČR - 5,- Kč; USA - 0,39 $



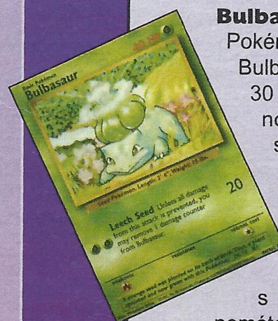


Bill - a máme tady abecedně prvního trenéra. Zároveň také i jednoho z nejlepších. Je to dáno nejen jeho schopností, díky které si můžeme bez jakéhokoliv postihu líznout z balíčku nové dvě karty, ale hlavně jeho dostupností a nízkou cenou. V současné době se sice v mistrovských balících již moc neobjevuje, protože ho nahradil Professor Elm a Pokémon Cleffa se svým útokem Eeeeeeek, ale pořád má své místo. Dříve bylo dokonce nutností zařazení plného počtu (tedy čtyř) Billů do úspěšného výherního balíčku. Musíte přece do hry dostat ty Vaše nejlepší Pokémony. Pokud riskujete a čekáte na to, až Vám ta správná karta přijde bez pomocí trenérů, budete prohrávat. Nemáte-li tedy dostatek Elmů a Cleff, je tento trenér spolu s Professorem Oakem nejlepší a nejlevnější variantou. Zařazením Billa do svého balíčku rozhodně nikdy chybu neuděláte. Je běžnou kartou a můžete jej hrát na turnajích Standard a No Rare. Co se týká obrázku, tak ten patří ke standardu a takového Billa asi čekáme.
Ceny: ČR - 5,- Kč; USA - 0,39 $





Blastoise - na řadu přichází nesilnější Pokémon této edice. Mnozí z Vás by asi čekali, že to bude spíš Charizard, ale není tomu tak. Charizard sice dokáže Blastoise vyřídit jednou ranou, ale Blastoise si s Charizardem poradí bez jakýchkoliv problémů také. To čím Blastoise předčí Charizarda je především jeho schopnost Rain Dance, díky které máte možnost přiřadit před útokem k jednomu vodnímu Pokémonovi, kolik chcete vodních energií. Tím se obejde pravidlo jedné přiřazené energie za kolo. Herně se ukázalo, že je lepší, než Charizardova schopnost Energy Burn a díky této Blastoisově schopnosti se také jmenuje jeden z nejúspěšnějších balíčků. Balíček s názvem Tanec v dešti posbíral v minulosti hodně prvních cen nejen na turnajích běžných, ale i na turnajích mistrovských. Problémy měl jen s elektrickými Pokémony, protože je na ně slabý. Díky Pokémonům z novějších sad se s ním již běžně vypořádají i jiné balíčky, než jen elektrické, ale Tanec v dešti pořád patří k velmi silným. Je ovšem třeba podotknout, že je tento balíček (jako většina vítězných) také samozřejmě hodně drahý. Co se týká útoku, který Blastoise má, tak je díky už zmiňované schopnosti dostačující. 40 a za každou vodní energii navíc 10 (maximálně 2 navíc), tedy 60 už je poměrně silná rána. 100 životů něco vydrží a na první pohled drahý ústup (3 energie) Vám díky Rain Dance zase tolik vadit nebude. Je to vzácná holografická karta a do turnajového klání ji můžete zařadit pro formát Standard. Obrázek není sice špatný, ale jsou hezčí holografické karty.
Ceny: ČR - 340,- Kč; USA - 19,99$



Bulbasaur - jako skoro u všech základních Pokémonů, kteří mají ještě dvě vývojová stadia, má Bulbasaur málo životů. 40 je ale pořád lepší, než 30 a díky útoku, který dokáže za určitých okolností 10 vyléčit, bychom chviličku s Bulbasaurem jako s aktivním Pokémonem, mohli vydržet. Ale platí to jen pro začátek hry. S útokem za dvě travní energie, který dává 20 totiž nikoho moc nevystrašíte. Léčit se totiž můžete, jen když s útokem Leech Seed soupeři nic neuděláte a druhý útok s kterým by jste protivníka třeba aspoň uspali nemáte. Takže v pozdější fázi hry jej dávejte do boje jen když nemáte nic lepšího, nebo jako záměrnou oběť. Hrajte Bulbasaura pokud si chcete do balíčku zařadit Venusaura. Kvůli Ivysaurovi ho do balíku nedávejte (ten Vám totiž neudělá moc parády ani na turnaji No Rare). Slabost na ohnivé Pokémony, tak to jsme čekali. Cena za ústup jedné energie, i když se to nezdá, je docela dost. Klidně mohl být ústup 0, bylo by to příjemnější. Bulbasaura můžete hrát na turnajích Standard a No Rare. Karta je to hodně běžná a tomu odpovídá i cena. Obrázek malého Bulbasaura je roztomilý, jako u většiny "malých" Pokémonů.
Ceny: ČR - 5,- Kč; USA - 0,39$



Zápas s Ninjou



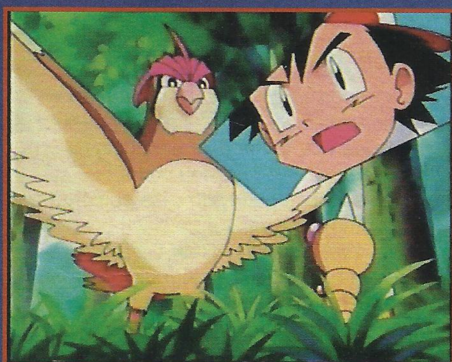
Naši přátele se nacházejí ve Viridiánském lese. Misty, známá odpůrkyně hmyzu, spatří v trávě hmyzího Pokémona Weedla. Neovládne se a utíká před ním na strom.



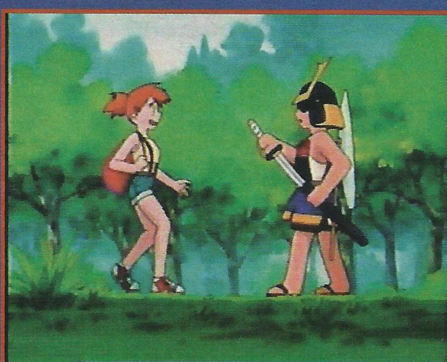
„Nebyla to Krávapí?" Dobírá si Ash Misty. Nedokáže pochopit, jak se někdo může bát hmyzích Pokémonů. „To není k smíchu," křičí Misty a s odporem ukazuje na plazícího se Weedla.



Ash se rozhodne Weedla chytit. „Nejdříve ho musím oslabit," říká si a otočí se na Pikachu, aby mu pomohl. Ten ale odmítá kvůli nějakému Weedlovi vstát z teplého pelíšku.



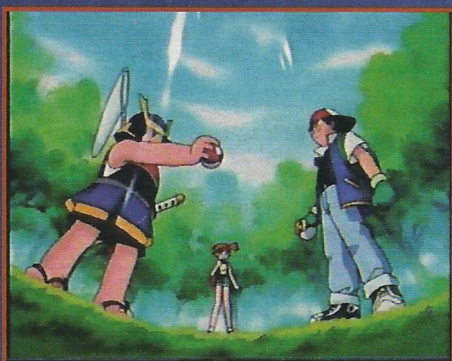
Ash povolává do boje Pidgeotta. Pro tohoto Pokémona by zdolání Weedla neměl být vůbec žádný problém. Misty se jde uklidnit hlouběji do lesa.



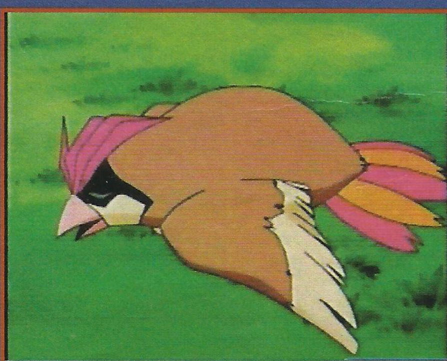
Před Misty se objeví podivný kluk, oblečený jako samuraj. „Nejsi trenérka Pokémonů z Oblázkového města?" „Nejsem," vyhrkne vylekaná Misty. Jak se samuraj objevil, tak zase zmiznul.



Souboj Pidgeotta a Weedla vrcholí. Weedle je už dostatečně oslabený, aby skončil u Ashe v Pokéballu. Najednou ho vyruší podivný samuraj. Konečně našel trenéra z oblázkového města.



Samuraj vyzývá Ashe k Pokémonnímu souboji. Zatímco co se oba mladíci dohadují, Weedle utíká do lesa. Samuraj napadne Ashe, že neumí s Pokémony zacházet, proto mu Weedle utekl.

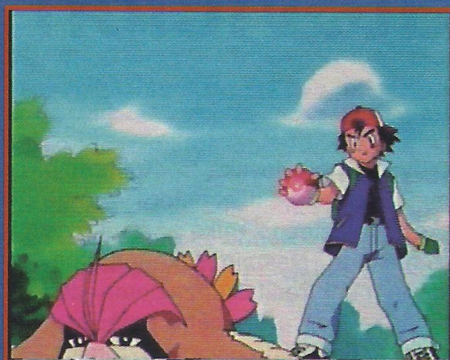


Začíná souboj. Ash posílá do boje se Samurajem Pidgeotta. Pidgeott je ale ještě unavený ze souboje s Weedlem. Ash si vůbec neuvědomuje, že Pokémona musí před bojem nechat odpočinout.

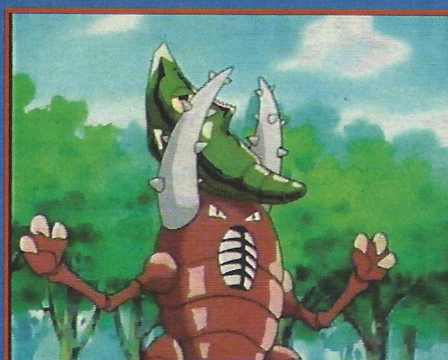


Samuraj posílá proti Pidgeottovi Pinsira. Hrůzostrašného Pokémona, který drtí své protivníky mocnými klepety. Na první pohled nemá unavený Pidgeott proti Pinsirovi šanci.

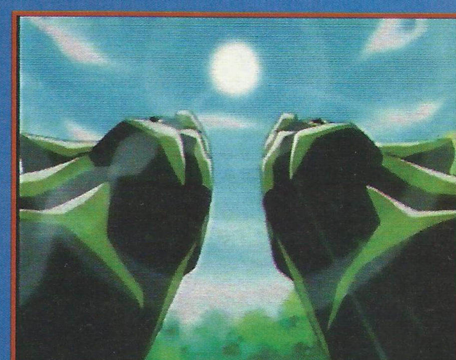




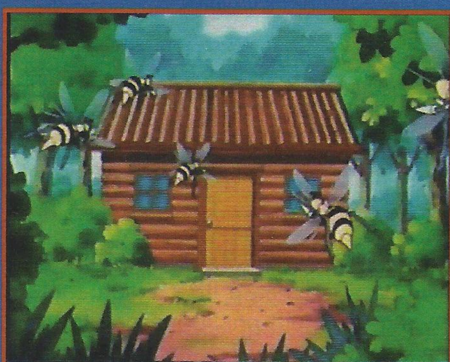
Ani písečný útok nepomůže Pidgeottovi a Ash první kolo prohrává. Pinsirovy klepeta srážejí Pidgeotta k zemi a Ash svého Pokémona volá do bezpečí Pokéballu.



Jako druhého Pokémona si Ash volí Metapoda. „Metapode, zatvrď se!" přikazuje Ash svému Pokémonovi. Pinsir narazil na tvrdou překážku. Prohrává a samuraj ho odvolává do Pokéballu.



K překvapení všech si samuraj jako druhého Pokémona pro souboj zvolil Metapoda. Metapod proti Metapodovi. A tak tam stáli nehnutě proti sobě a asi by tam tak stáli dodnes, kdyby...



...„Roj Beedrill!" vykřiknul samuraj a přerušil boj. Uklidil svého Metapoda do Pokéballu. Než se Ash vzpamatoval, Beedrilly mu jeho Metapoda unesly. Všichni byli rádi, když se mohli schovat v samurajově chatě.



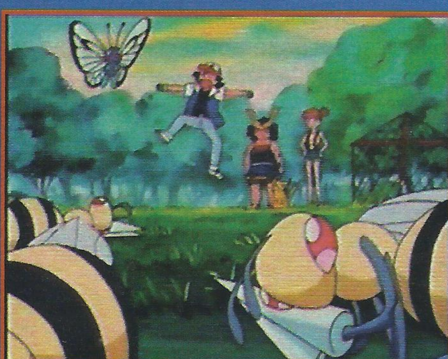
„Rakeťáci jsou už zase tady a zmaří všechny vaše snahy!" „Se vším všady!" hulákají jako na lesy rakeťáci. Marně jim Ash naznačuje, ať jsou potichu, že jsou nablízku Beedrilly a že tady končí každá legrace.



Rakeťáci chtějí Ashova Pikachu, ale ani tentokrát to nevypadá na to, že by se jim to povedlo. Rámus, který ztropili, probudil Beedrilly a rakeťákům nezbylo nic jiného než před nimi utíkat ze scény.



Ash zachraňuje Metapoda ze spárů Beedrill. Přísahá, že už nikdy neuteče a neopustí své přátele. Jedna z Beedrill zaútočí. Metapod se postaví do rány. Přátelství je zpečetěno.



Metapod se promění v Butterfree. Znovu zaútočí Beedrilly, které ještě honí Rakeťáky. Ash přikáže Butterfree použít uspávací pyl. Krásný motýl všechny Bedrilly i s Rakeťáky uspí.



Samuraj ukáže našim přátelům cestu do Cínového města. S Ashem se loučí už jako přátelé. Pro všechny to bylo velmi poučné dobrodružství.



Pokémonní liga v Neratovicích

Trénink, dobrá příprava a výběr správné strategie jsou základem každého úspěchu na turnajích. Stejně je tomu i v případě karetní hry Pokémon. Nejjednodušší cestou, kde se dobře připravit, je návštěva Pokémonové ligy. Jednu takovou ligu jsme navštívili v Neratovicích. Město Neratovice leží



v Polabské nížině na řece Labi a počet obyvatel je necelých 17.000. Ligu jsme našli v Kulturním domě Bonanza. Oproti některým jiným ligám nás překvapilo spoustu místa určeného ke hraní, a tak jsme vyzpovídali pana Víta Navaru, který je hlavním Gym Leaderem, abychom se dozvěděli, jak zde liga vznikla a jak se daří hráčům PTCG.

Co Vás přimělo jako „dospěláka" k tomu, že se věnujete Pokémonům a k založení ligy v Neratovicích?

Přiměly mě k tomu jednoznačně mé děti. No nedá se říct, že by mě k tomu vyloženě přiměly, ale určitě na mě měly největší vliv a pak samozřejmě hra samotná. Když už tady ale padlo slovo „dospělák", tak si nemyslete, že jsem byl hned k Pokémonům příznivě naladěn. I já jsem totiž ze začátku, jako mnoho dospělých, měl k Pokémonům značné výhrady. Dokonce jsem si myslel, že Pokémoni jsou nesmysl a ztratí se stejně rychle, jako se objevili. Opačného názoru byly ale mé děti. Zakrátko po vypuknutí Pokémon mánie se totiž náš byt změnil ve skladiště všeho možného, co s Pokémony souviselo. Od obalů od žvýkaček, přes samolepky až po Pokémon karetní hru PTCG. No a netrvalo dlouho, nechal jsem se přemluvit a začal jsem sedávat za stolem s kartami Pokémonů v ruce i já. Hra mě opravdu chytla a začal jsem se o ní zajímat trochu blíže. Hodně velkou studnou informací byl internet. Potom to byly návštěvy s mým synem Lukáškem Pokémon ligy a turnajů v Praze. Lukášek hrál a já jsem sledoval hráče a nasával atmosféru. No a jako „dospělák" jsem si po čase řekl, že by nebylo špatné pro příznivce Pokémon Trading Card Game udělat něco více. Dojíždění do Prahy bylo stále více únavnější, a tak jsem pro nápad nemusel chodit daleko. Se souhlasem společnosti Blackfire, která je v této činnosti pro Českou republiku tím nejvyšším „úřadem", jsem tedy v Neratovicích založil ligu

Vypadá to docela jednoduše. Baví mě Pokémoni, tak si založím ligu...

Pokud hře Pokémon Trading Card Game rozumíte, máte místnost na hraní, máte trochu volného času a dodržujete základní pravidla stanovené společností Blackfire, tak na tom opravdu není nic složitého. V našem případě to ale až tak jednoduché nebylo. Asi by nikdy nedošlo k tomu, že bych své „pokémonské" bláznovství vystavil takhle úplně veřejně, kdyby nebylo velkého přispění některých lidiček. Za prvé to byla obrovská psychická podpora mého syna Lukáška. Pak



je tady paní Havlovská z Kulturního domu Bonanza, díky které máme hezké a dostatečně velké zázemí, kde můžeme hrát. Nesmím také zapomenout na paní ředitelku z Domu dětí a mládeže, kde pro změnu pořádáme turnaje a na mého synovce Šimiho, který mne také částečně psychicky vyzbrojil. Tak bez těchhle lidí by zde Pokémon liga, ani pořádání turnajů asi nebylo. Třeba začátek ligy jsme oproti původnímu plánu museli o měsíc odlo-



žit. Od paní ředitelky z III. ZŠ jsem měl tři měsíce předem přislíbené prostory. No a deset dnů před zahájením mne musela z hygienických důvodů odmítnout.

Ale jak je vidět, nakonec se ligu podařilo úspěšně rozjet...

To ano. Na zahájení přišli sice jen dva kluci, ale podruhé jich přišlo již deset. Dnes si chodí zahrát i děvčata a průměrná návštěvnost je asi 15 hráčů.

Vzpomenete si ještě, kdy tady bylo nejvíce hráčů?

Na přesný den si nevzpomenu, ale bylo to někdy uprostřed listopadu a hrálo tady 33 dětí. To byl ten správný hráčský rej. Na druhou stranu se zase teď mohu více věnovat jednotlivým hráčům. Celkem prošlo ligou již přes 50 dětí. Někdo přišel jednou, dvakrát, jiní vícekrát, někdo přijde občas a někdo zase chodí pravidelně. Nechávám v tom dětem volnost. Kdo si chce přijít zahrát, ten může přijít kdykoliv. Klidně třeba jen 1x za měsíc.



Platí se za každý vstup jednotlivě. Podobně jako třeba na turnaji, ale samozřejmě, že podstatně méně. Systém kroužku, kam se má docházet pravidelně, není v případě Pokémon ligy totiž asi nejlepší řešení. Vyřeší to na jednu stranu starosti o to, jestli se zaplatí pronájem, protože se dopředu ví, kolik dětí by chodilo, ale co se týká hraní karetních her, tak to není ideální. Některé děti mají totiž i spoustu jiných aktivit a bylo by nespravedlivé, kdyby si nemohly někdy přijít zahrát nebo vyměnit nějaké karty jen proto, že by za vstup do ligy musely platit na celý rok dopředu.

V čem je tedy hraní karetní hry Pokémon podle Vás prospěšnější, než třeba chození do výtvarného kroužku?

Myslím si, že je to postaveno na stejnou rovinu. Dalo by se o tom dlouho diskutovat, co je prospěšnější. Nechci hraní PTCG srovnávat konkrétně třeba se sportem. Tady to ani není možné. Mladému organismu totiž sportování z mnoha různých důvodů velmi prospívá a to se u hraní těchto her prostě nedostává. Ale nabízí se tady srovnání s jinými koníčky. Tady už je posouvání karetních her na druhou kolej hodně nespravedlivé. Důležité je, co pro své děti mohou rodiče udělat, aby se tyto děti cítily ve svém volnu šťastné. Například hodně rodičů je toho názoru, že hraní Pokémonů jejich dětem nic nedá do budoucna. Toho, co si děti z hraní Pokémon TCG a jiných her odnášejí, je ale spousta.

Připomněl byste aspoň to nejdůležitější?

Kombinační schopnosti, paměť, soustředění, počty, dodržování stanovených pravidel, samostatnost v rozhodování, sebeovládání, ale třeba i částečně angličtinu, atd. Těch věcí je opravdu hodně. Ale jsou zde i jiné věci. První z každé kategorie karetní hry Pokémon na mistrovství České republiky bude mít zdarma cestu a pobyt na mistrovství světa v Seatlu v USA. Pokud jsou hráči starší, většinou přecházejí na jiné karetní hry určené pro hráče od 15-ti let a výše. No a třeba u jedné z těchto her - Magicu je první cena na MS 35.000 dolarů.

Zmínil jste se i o jiných karetních hrách, než je Pokémon TCG. Hrají se tyto hry i u Vás na lize?

Od února se začala hrát u nás liga Harry Potter Trading Card Game. Velkým průkopníkem této hry je v Neratovicích Jirka Veselý, který už nasbíral zkušenosti i na různých turnajích. A také jsme zavedli volné hraní v Magicu. Přesto jsou stále hráči Pokémonů v drtivé většině a věřím, že to tak ještě dlouho vydrží.

Mohl byste nám přiblížit, jaké strategie, nebo jaké karty jsou u Vás nejoblíbenější?

Budu mluvit jen o Pokémonech, protože je mám nejraději a ostatní hry jsou přeci jenom u nás v počátcích. K nejoblíbenějším kartám z těch starších sad patří třeba Scyther, Chansey, Kangaskhan, Alakazam, Blastoise, Gengar, Hitmonchan, Lickitung, Zapdosové a další. Z nových edic jsou



to především různí Baby Pokémoni, Unowni, Sneasel, Feraligatři, Meganium, ale také třeba Piloswine. Strategie jsou různé a nedá se říct, že by převyšovala nějaká nad ostatními. V oblibě jsou samozřejmě všechny druhy „mlátiček“, ale také třeba i složitější hry s psychickýma Pokémonama.

A turnaje?

Turnaje jsme pořádali zatím dva a oba dva se povedly. Turnaje jsou pro hráče vyvrcholením veškerého dosavadního snažení o sestavení co nejlepšího balíčku a vymyšlení co nejlepší strategie. V lize, když něco pokazíte, tak to není tak tragické. Prostě dostanete o jednu hvězdičku do knihy odznaků méně a soupeře porazíte příště, až si vyměníte nějaké karty, nebo se budete víc soustředit na hru. V turnaji Vás ve finálové skupině už jedna porážka od soupeře zastaví (hraje se na dva vítězné zápasy tj. 2:0 nebo 2:1). Taky se na turnaji dělají chyby, které běžně na lize neuděláte, už třeba jen z nervozity. Je



třeba dobré v základní skupině sledovat aktuální umístění a hru ostatních ze strategického hlediska. Dá se třeba v základních kolech se soupeřem domluvit remíza, samozřejmě pokud to je pro oba dva přínosem. No a mimo dvou těchto větších turnajů pořádáme v rámci Pokémon ligy i miniturnaje, které se hrají vyřazovacím systémem.

Dostávají hráči i nějaké ceny v rámci ligy?

Co se týká základního hraní, tak každý hráč dostane automaticky Knihu odznaků, kam hráči za odehrané zápasy sbírají „hvězdičky“. Na základě dosaženého počtu hvězdiček pak dostávají Promo karty, (které nekoupíte v žádném obchodě), odznaky, nebo samolepky. No a na miniturnajích v rámci ligy se vyhrávají Pokémon karty z boosterů, tedy doplňkových balíčků, které se dají běžně i koupit.

Co by jste na závěr chtěl sdělit hráčům Pokémon TCG?

Při sestavování balíčku, ať mají na paměti, že základ tvoří dostatek trenérů. Pokud nebudou mít v balíčku okolo dvaceti kvalitních trenérů, budou mít vždycky problémy. A ať mají v paměti, že nejvíce postřehů, nápadů a zkušeností najdou hlavně na turnajích.

Děkujeme za rozhovor a přejeme všem hráčům v Neratovicích co nejvíce vyhraných her.



LISTÁRNA

Harry Potter

Chcem sa Vás opýtať či výjde Harry Potter 5?
Pátá kniha se bude jmenuje Harry Potter a Fénixův řád a v Anglii vyjde letos v létě. Takže u nás a na Slovensku tak někdy před Vánocemi.

Dobrý deň, chcem sa Vás opýtať, či náhodou neviete poštovú, alebo e-mailovú adresu predstaviteľa Harryho Pottera vo filme. Ďakujem.
Bohužel. Podobné informace většinou nebývají veřejné...

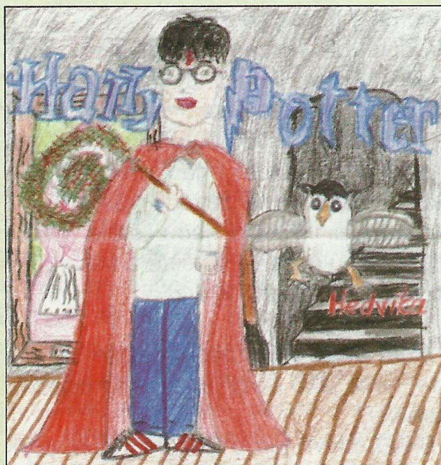
Chtěl bych se zeptat, jestli nevíte, kdy vyjde 5. a 6. díl Harryho Pottera, alespoň měsíc. Mohli byste také zveřejnit nějaké internetové stránky Harryho Pottera?
O pátém díle jsme psali a o šestém víme jen to, že se možná bude jmenovat Harry Potter a zelený plamen. Internetových stránek o Harry Potterovi jsou tisíce, a dokonce i na českém internetu jich je hodně - stačí vložit magická slova Harry Potter do některého z vyhledavačů.

Chtěl bych se Vás zeptat, jestli zveřejníte adresy fan klubů hlavních herců filmu "Harry Potter a Kámen mudrců"?
Daniel Radcliffe má neoficiální fanklub třeba na adrese: http://www.daniel-radcliffe.net/ /fanclub.html. Pokud víme, nikdo z herců nijak oficiálně své fanoušky neorganizuje.

Game boy

Chtěl bych se zeptat na hru verzi Gold. Ve světě Johto jsou sourozenci, kteří se ztratili. Např. v pondělí je to Monica v Olivine City, v úterý je to Tuscany mezi Cherrygrove City a New Bark Town. Nedá se jim nějak pomoct? Jak?
Ne, nedá se jim pomoct, jejich úloha ve hře je jiná - pokud je najdete, něco od nich dostanete. Pokud u toho říkají nějakou legendu, je to jen taková "omáčka" na vysvětlenou, proč tam postávají třeba zrovna v úterý.

Ve vašem časopise jste uvedli, že ve verzi Crystal (Gold, Silver) získám lístek na vlak tím, že holčičce v Saffron City přinesu panenku z Vermilion City. Jediná panenka je ale ve Fan Clubu a ten chlápek nad ní mi ji nechce dát. Co mám dělat?



Ano, panenka z Fan Clubu ve Vermillion City je ta jediná správná. Ale ten "chlápek" vám ji dá zadarmo, pokud jste už předtím mluvili s holčičkou, která panenku postrádá.

V listopadovém Pokémon Magazínu v návodu jste psali, abychom si šetřili Masterball na obtížně polapitelný kus - Mewtwo nebo Lugia. Znamená to snad, že se dá Mewtwo chytit?
Ne, to byl nepozorný a chybný řečnický obrat, děkujeme za upozornění. Mewtwo se dá chytit jen ve verzích Red, Blue nebo Yellow.

Co znamenajú speciálne schopnosti: Sabrina Alakazam, Erika Viteplume a Dratiny, Broc Rhydon?
To nejsou názvy speciálních schopností, to jsou přece názvy Pokémonů a jejich majitelů.

Vo vašom časopise som čítal, že hra Pokémon sa dá hrať stiahnutím z internetu, týmto Vás žiadam o internetovú adresu tejto hry.
Ale no tak, opravdu si myslíte, že vám pomůžeme hru ukrást?

Co se vylíhne z Odd Egg v Crystalu?
Odd Egg je jedna ze zajímavých nových věcí, které se objevily v Crystal verzi. Může se z něj vylíhnout jeden ze sedmi různých baby Pokémonů: Tyrogue, Igglybuff, Pichu, Cleffa, Magby, Elekid nebo Smoochum. Je velmi slušná šance, že to bude shiny verze Pokémona, šance mnohonásobně vyšší, než při chytání divokých Pokémonů. Co se vám ale vylíhne, se určuje náhodně ve chvíli získání vejce, takže pokud si chcete "vybrat", uložte hru, vezměte vejce, běhejte s ním dokud se nevylíhne a neukládejte hru. A pokud nedostanete vyhlédnutého shiny Pokémona, nahrajte uloženou hru a začněte od začátku.

Prosím vás, mohli byste mi poradit kde mám najít Machine Part, když jsem porazil toho raketáka a potom jsem šel pryč, zase jsem se tam vrátil a ono to tam nebylo.
Machine Part nemůže nikam zmizet. Musíte pořádně prohledat stadion v Cerulean City, ten předmět není bez hledání vidět.

Chtěl bych se zeptat, jestli by jste mi věřili, že v Yellow verzi mám Mewa a klidně vám napíšu kde jsem ho našel.Takže musíte stát těsně před lodí S.S.Anne, ta loď tam musí ještě být; nesmí odjet, jinak k ní už nebudete moct jít. Tak stojíte před ní a teď využijte schopnosti Surf a plujte po vodě, dokud nedoplujete na ostrov, na kterém bude ležet pokéball s Mew. Samozřejmě, že ve Vermilioncity u lodi S. S. Anne ještě nebudete mít Surf, takže si musíte vyměnit pokémony, např. z Blue verze do Yellow verze. A to je vše. Pořád si ještě myslíte že Mew se nedá chytit?
Ano, pořád si to ještě myslíme. Ale rádi tento postup otiskujeme, aby si každý také mohl zkusit, že to opravdu nefunguje... :-) Stejně jako desítky jiných, podobně komplikovaných a nefunkčních postupů.

Prosím vás mohli byste mi poradit, kde najdu







ve verzi Silver Magnet Train?
Vlak jezdí mezi Saffron City a Goldenrod City a v těchto dvou městech tedy má i stanice.

Milá redakce, v únoru si budu pořizovat hru Pokémon Silver, a tak jsem si na Vánoce přál Velkou knihu Pokémonů. A tam jsem se dočetl, že Mewa a Celebi lze získat „přímo od pracovníka firmy Nintendo". Jestli je to pravda, co bych pro to musel udělat, abych je získal pro sebe? Taky jsem se chtěl zeptat jestli se v edici Silver dá sehnat Chikorita, Cyndaquil a Totodill. A taky jsem se chtěl zeptat, co se stane s Pokémony, které nechám křížit. A nakonec jsem se chtěl zeptat, jací vzácní Pokémoni se nacházejí ve verzi Crystal a nebo proč je tak výjimečná. Také mám pár dalších, ale to až někdy příště.
Velkou knihu Pokémonů vydal někdo jiný a já osobně jsem ji neviděl, takže nevím, jak přesně to tam je napsáno. Ve skutečnosti to je tak, že se ve světě pořádají různé reklamní akce, na kterých Nintendo přímo spolupracuje, a jejich součástí opravdu je výměna nechytitelných Pokémonů všem, kdo splní stanovené podmínky. Občas jsou to vítězové různých soutěží, někdy jen prvních pár příchozích. Bohužel u nás se nic podobného nikdy nekonalo, a vzhledem k počtu hráčů Pokémonu asi ani nikdy konat nebude...
Chikorita, Cyndaquil a Totodile jsou v Gold/Silver startovní Pokémoni, a to je i jediné místo ve hře, kde se vyskytují. Takže jednoho z nich dostanete snadno, další dva je nutné s někým vyměnit.
S Pokémony, které necháte zkřížit, se nestane nic neobvyklého - maximálně se jim v Daycare centru může zvednout úroveň zkušenosti.
A poslední otázka - Crystal verze je výjimečná především tím, že je nejnovější. Proto také obsahuje nejvíc "vychytávek", a pokud někdo s Pokémony začíná, měl by si pořídit právě Crystal. Nedá se ale říci, že by se tam nacházeli nějací obzvláště vzácní Pokémoni, je tam obvyklá sada Pokémonů, někteří scházejí, jiní zase nejsou jinde...

Zdravím Pokemagy, jmenuji se Petr a jsem váš věrný čtenář. Mám dvě otázky a doufám, že dostanu odpověď.
1.Mám cheatovací zařízení na GOLD/SILVER, ale žádné cheaty. Mohli byste nějaké otisknout?????
2.Budete zveřejňovat články od čtenářů???? Za odpověď velice děkuje POKEMANIAK PETR.
PS: Přeju mnoho prodaných čísel a VELICE mnoho čtenářů, jako já!!!!
Záleží na tom, jaké cheatovací zařízení máte. Nejlepší způsob, jak kódy pro něj získat, je stránka jeho výrobce - například www.gameshark.com, www.gamegenie.com apod. Nebudeme zde otiskovat mnohastránkové seznamy kódů, protože jelikož se u nás GameShark koupit nedá, byly by tyto informace užitečné jen pro velmi málo čtenářů. Ale příklad: po vložení kódu 019973D5, 019974D5, 019975D5 budete mít neomezený zdroj peněz.
Články od čtenářů už vlastně zveřejňujeme - vždyť co jiného je rubrika Dopis měsíce?

Prosím vás, čo je to výmena? Myslel som si, že keď panáčikovi vymením Bellsorouta za Onixa a na Onixa som priložil metal coat a nevyvinul sa. Čo teraz? A ešte: Misty nieje na stadione a vybehol odtial nejaky rakeťák (aspoň myslím, že to bol rakeťák) a hovoril niečo o tom.
Výměna znamená, že Pokémona vyměníte po kabelu s nějakým jiným hráčem. Tj. nemyslí se tím výměna pozic Pokémonů v majetku jednoho hráče. Ten raketák opravdu je raketák, a to dokonce ten, co ukradl Machine Part z elektrárny, takže ho musíte chytit. Misty se na svůj stadion vrátí až ji najdete.

Prosím vás, já bych se chtěl zeptat, kdy jste vydali ten čtvrtý návod na Silver, Gold a Crystal protože já jsem si koupil od října všechny a mám jen tři.
Poslední část návodu vyšla v lednovém čísle.

Prosím vás, já se chci zeptat, kde mám vzít Pichu abych ji ukázal Billově babičce?
Pichu je možné získat z Odd Egg, nebo křížením Pikachu a Raichu.

Na jedné internetové stránce bylo v pokédexu u Celebiho napsáno "When Celebi disappears deep in a forest, it is said to leave behind and egg from the future". Myslím, že to znamená něco jako že někde v lese nechala Celebi své vejce. Kde se tedy dá najít Celebino vejce?
To je přesný opis popisu Celebiho ze Silver verze Pokédexu. Je to prostě jen taková legenda, a ve hře žádné Celebiho vejce není.

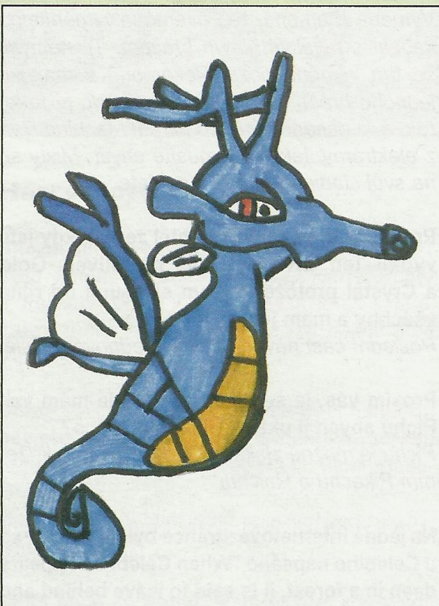
V listopadovém čísle jste psali, kteří Pokémoni se v jakých verzích nedají chytit a u verze Crystal Staryu napsaná nebyla. Chtěl bych se teda zeptat, kde se v Crystal verzi dá chytit Staryu?
Třeba Routes 34, 40, 41, Olivine City, Cianwood Island. Samořejmě vždycky jen ve vodě, tj. na udici nebo při surfování.

Ahoj Pokemagazin. Chcel by som Vás požiadať o informácie o DIGIMONOCH. Chcel by som vedieť, či existujú nejaké hry DIGIMON na Game boy color. Ak áno, tak by som Vás chcel požiadať o ich názvy. A aj názov hier podobných ako je Pokemon gold/silver. A aj názvy na počítač. Ďakujem za pomoc. Váš fanúšik Marek.
Digimon vytvořila firma Bandai, která vyrábí konkurenta Game Boy Color - Bandai WonderSwan Color. A jako si Nintendo nechává své skvělé hry jen pro svoje herní přístroje, ani Bandai nehodlá GBC podporovat. Proto Digimon hry najdete jen pro WonderSwan a Playstation.

Prosím vás, mohli byste mi poradit, proč mi nejde ve verzi Silver pustit radio na 20 stupňů (nemůžu probudit Snorlaxe)? M ůžu ho pustit jen na 18.5.
PokéFlute radio ale opravdu hraje na 18.5.

Kde se v Silver verzi vyskytují Pokémoni Heracross a Strayu?





Heracross se dá najít skoro všude v horách, ale vždycky jen na stromech - takže ho musíte zkoušet setřást pomocí Headbutt. Staryu je skoro všude kde je voda: Route 40, Route 41, Cianwood City, přístav v Olivine City atd.

V Gold verzi ve světě Kanto jsem porazil Misty, ale chybí mi elektřina (např. na zapnutí rádia).
Radio funguje na baterky :-). A nehraje vám proto, že ještě nejspíš nemáte Expansion Card do PokéGearu. Elektřina vám jinak už musí dávno v Kanto fungovat, jinak by se Misty nevrátila na stadion.

V Red verzi stojím na Victoria rouds před pokémonní ligou. Jak se tam dostanu?
Bohužel, otázky je třeba formulovat přesně, aby na ně bylo možné odpovědět. Předpokládám, že myslíte Victory Road - nicméně na ní vám v cestě na Indigo Plateau za Elite Four nic nebrání, je to jen obyčejné bludiště.

Hraji Silver verzi přes emulátor. Dají se tady Pokémoni měnit a jak?
Ahoj Magazíne chci se zeptat jak jde na PC vyměňovat Pokémony?
Dají se měnit, ale neřekneme jak - jak už jsme několikrát zmiňovali, ukradené hry (a v emulátoru hrajete ukradenou hru) nebudeme podporovat.

Kde se v Gold verzi vyskytují Heracross, Tyranitar, Dragonite, Staryu, Yanma?
Heracross - padá v horách ze stromů po použití útoku Headbutt. Tyranitara je nutno vyvinout z Larvitara. Dragonita vyvinout z Dratiniho. Yanma je na Route 35. A Staryu je skoro všude, kde je voda - Route 34, Route 40, Route 41, Cianwood City.

V Silver verzi jsem bojoval s Onixem a chtěl jsem udělat útok Tekl, ale on udělal Skreach. Jak je to možné?
Předpokládám, že názvy utoků jsem správně rozluštil jako Tackle a Screech. Nejspíš nemáte dost odznaků k ovládání Pokémona na tak vysoké úrovni, na jaké Onix je. Proto si dělá při boji co chce.

Kde najdu v Red verzi Pokéflétnu? Vím, že je v v Pokémon Tower, ale nevím jak se dostat přes ducha, který se jmenuje Ghost. Když mí Pokémoni útočí, nic se mu nestane a když na něj chci hodit Pokéball, uhne. Pomozte mi, prosím.
Musíte mít Silph Scope, aby bylo duchy možné identifikovat.

Kde můžu koupit Pokémon hry na PC nebo kde je můžu stáhnout?
Žádné oficiální Pokémon hry pro PC neexistují. Pokémon hry je možné hrát pouze na Nintendo N64, Game Boy, Game Boy Color a Game Boy Advance.

V prosincovém čísle jste slibovali, že v příštím čísle budete psát o Pokémon Stadium 2. Moc jsem se na těšil, ale nic jsem nenašel. Jak je to možné? Buď Vám nezbylo místo nebo jste neměli materiál. Ale každý může zapomenout. Věřím, že v dalších číslech Magazínu se Pokémon Stadium 2 objeví.
O Pokémon Stadium 2 jsme zatím nepsali proto, že s rozšířením časopisu i na jiná témata je prostě rozsah Pokémon rubrik omezen. Pravděpodobně se podrobné informace o této hře objeví v některém z budoucích čísel.

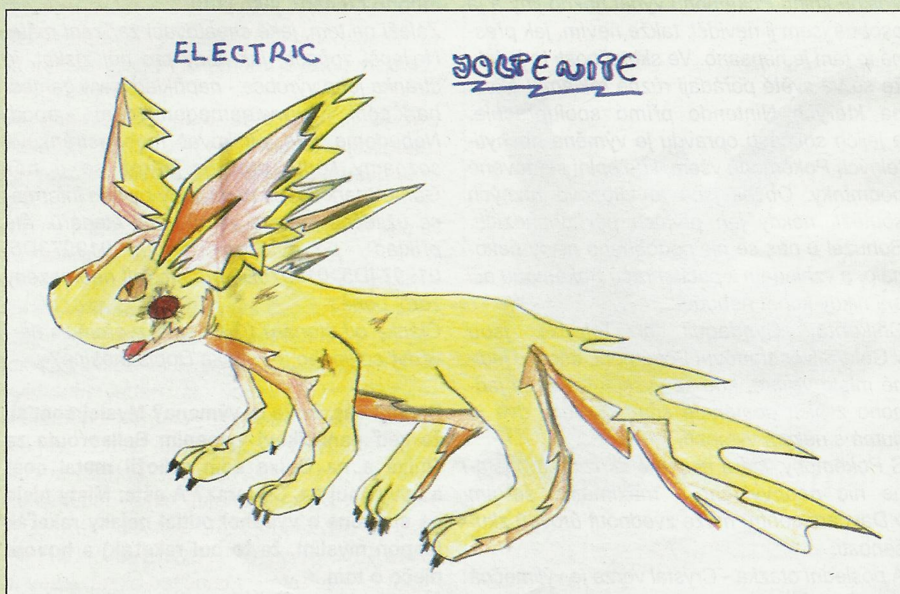
Víte něco o hře Mistic Quest?
Zřejmě myslíte hru Mystic Quest pro starého Game Boye. Ano, o té víme. Díky za zeptání... :-)

Mám verzi Crystal a nevím, kde vezmu Points do Blue Card, abych si mohl koupit nějaký předmět v Radio Tower od té ženy pod Buenou, jak prodává Rare Candy.
Body získáte snadno. Poslouchejte v radiu Password program (jede jen od 6 do 12), a heslo pak řeknete Bueně.

V druhém čísle časopisu jste psali, že Charizard se nenaučí utok Fly. V Red a Blue verzi se ho opravdu nenaučí, ale v Yellow verzi ano. Proč?
Prostě to tak je, nevíme, proč mu to autoři hry dovolili.

Mohli byste popsat hru Pokémon Stadium 1 a 2?
O Pokémon Stadium 1 jsme už podrobně psali v prvních číslech Pokémon Magazínu. Pokémon Stadium 2 je zatím náš dluh...

Kde mám v Crystal verzi najít Rainbow Wing? Upřesněte, prosím, cestu.
Ahoj magazíne, mám prosbu. Kde přesně najdu rainbow-wing? Prochodil jsem Ecruteak City, ale žádné Wise Trio jsem nenašel. Prosím pomozte a poraďte.
V Ecruteak City na cestě k Tin Tower (na sever) je Wise Trio. Při prvním setkání s nimi dostanete možnost chytit Suicuneho, a později ve hře dám právě tihle tři dají Rainbow Wing. Ovšem předtím MUSÍTE chytit všechny tři legendární kočky, a musíte porazit Elite Four.





Jak mám v Raycare Centru zkřížením dostat Kabuta a Omanyta?
Musíte už nějakého Kabuta nebo Omanyta mít, pak je to snadné (Ditto).

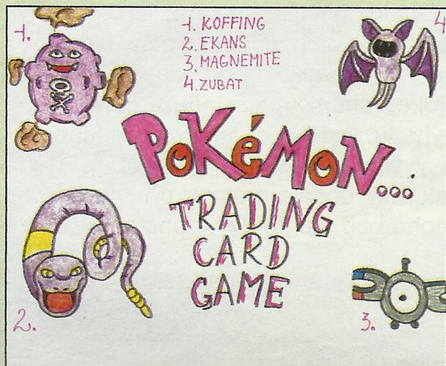
Mám velký problém. Mám starší GB a koupila jsem si verzi Crystal a moc bych si chtěla zahrát, ale nejde mi zastrčit do mého GB. Nevíte tedy, kde bych mohla koupit GBC za málo peněz?
To je dost divný starší GB, protože zastrčit by hra jít měla do každého GB, přestože fungovat pak samozřejmě nebude. GBC můžete zkusit koupit někde na inzerát, s nástupem GBA se cena starších GBC přece jen sníži-la...

V Red verzi jsem pochytala všechny Pokémony a prošla ligou a nic se nestalo. Myslela jsem, že mi profesor Oak dá Mew, ale on mi jen povídal, že mám kompletní Pokédex. To je konec, nebo se ještě bude něco dít?
To je konec. Mew se na konci nerozdává.

Prosím vás, mohli byste mi poradit, kde seženu ve verzi Silver vyvíjející kameny např. Water stone, Thunder stone, Fire stone?
Sun Stone je možné vyhrát v Bug Catching Contest, Moon Stone se dá najít celkem běžně (Route 26, Mt. Moon), a všechny ostatní kameny je možné získat jen jako odměnu za splnění úkolů Billovy babičky (viz náš návod na Gold/Silver), nebo náhodou z Mystery Giftu.

Milý Pokémon Magazíne, chtěl bych se zeptat, co mám dělat v Crystal version u tajemství Unownů, když tam je napsané LIGHT. Jaký Pokémon nebo předmět to je? Také bych se chtěl zeptat, kde ve verzi Crystal najít Lugiu a HO-OHa?
To je přece hrozně lehká otázka - LIGHT znamená použití HM Flash. Lugia je na Whirl Islands, Ho-oh je v Tin Tower.

Dá se v Crystal verzi Pokémonu získat





Rainbow Wing na chycení HO-OH? V Radio tower jsem se všemi promluvil, ale nikdo mi nic nedal.
To bude zřejmě tím, že v Radio Tower se žádný Rainbow Wing nerozdává... ;-) V Crystal verzi pro něj musíte do Ecruteak City (v téhle listárně už jedna podrobnější odpověď na stejné téma je).

Chci se zeptat, co mi řeknete na to, že vím jak chytit CEBIHO v Crystal verzi.Tady je návod jak ho chytit:
1. Musíš mít chyceno všech 250 Pokémonů.
2. Musíš mít všech 16 odznaků + musíš porazit Ashe.
3. Jdi za profesorem Elmem - dá ti GS Ball.
4. Jdi ke Shrine v Ilex Forestu a zmáčkni u ní (A).
5. Zvol Yes a je to. Zatřese se obraz a Celebi slétne dolů.
Ještě pořád si myslíte, že se CELEBI nedá chytit.
Zřejmě dotaz od autora toho úžasného návodu, jak chytit Mew. A jaké to překvapení, ani tentokrát to nefunguje - v anglické verzi hry se totiž GS Ball získat nedá, od Elma ho nedostanete, ani kdybyste před ním skákali po hlavě. GS Ball totiž je možné získat jen od Kurta a potom se Celebi opravdu objeví v Ilex Shrine. Ovšem - pouze v japonské verzi. Takže ještě jednou, aby to bylo jasné všem - v anglické verzi hry NENÍ MOŽNÉ CHYTIT CELEBIHO.

Prosím vás, mohli byste mi poradit, kde je ve verzi Silver "Silver cave"? Kde mám najít ve verzi Silver Pikachu?
Divocí Pikachu se vyskytují v okolí Route 2. Silver Cave je jiný název pro Mt. Silver, ten už najdete určitě snadno - vede k němu Route 28.

Kde najdu Laprase? Jste skvělej časák.
Kdykoliv se na cokoliv ptáte, uvádějte jakou hru máte! Lapras je v Red, Blue a Yellow odměna za poražení Garyho v Silph Co. (jiný Lapras ve hře není). V Gold, Silver a Crystal je také jen jeden, objevuje se sem každý pátek v Union Cave.

V Pokémon (verze Yellow) jsem skončil ve Vermilion city v tělocvičně. Dovnitř jsem se sice dostal pomocí Cut, ale vevnitř jsou dveře, za kterými je LT. SURGE. V návodu jste o těchhle dveřích v tělocvičně nepsali. Já ty dveře neumím otevřít. Nevím, jak dál, a tak vás prosím o radu.
V těch koších přede dveřmi jsou náhodně ukryty dva tajné přepínače, které otevírají dveře.

Milá redakcia, chcel by som Vás poprosiť, aby ste mi pomohli vyriešiť dodávku elektriny v striebornej edícii do Kantovej ligy. Znemožňuje mi to prístup do rádiovej veže, na vlak a na iné miesta.
Zapnutí elektřiny ve světě Kanto jsme podrobně popsali v návodu. Konrétně v listopadovém čísle na straně 18. Nemůžeme bohužel v listárně neustále opakovat znovu a znovu odpovědi na nejčastější "zákysy", o kterých jsme psali už dříve, protože pak by nezbylo místo na ty opravdu nové a zajímavé dotazy...

Karty

Píši vám, protože si nevím rady. Mám ve své sbírce karet Pokémonů Mew a je popsaná nějakým divným písmem a nevím, co je tam napsáno.
To bude zřejmě promo karta rozdávaná při projekci druhého dílu Pokémonu.

Co dělá trenérská karta Recall?
V tomto kole můžete při útoku použít libovolný útok z karty základního Pokémona, nebo evolučních karet Pokémonů na něm vyložených.

K čemu jsou v kartách dobré údaje o levelu Pokémona?
Slouží jen k lepší identifikaci karty, při hře nemají žádný význam.

Speciální schopnost funguje celou dobu, po kterou je Pokémon, který ji má ve hře od vyložení, nebo musím každé kolo říkat, že ji používám?
Musíte říci, že ji používáte.





POKÉMON™





Poslední dobou nám do redakce chodí hodně dopisů na téma Digimoni. Kopírují Digimoni Pokémony? Nebo je tomu naopak? Jsou si opravdu tak podobní? Pojďme si udělat malé srovnání.

Většina lidí si myslí, že Digimoni pouze kopírují Pokémony. Jak je tomu doopravdy? Psal se rok 1965, když vzniknul nápad vytvořit svět digitálních monster - Digimonů. To bylo v roce, kdy se teprve narodil autor slavných Pokémonů - Satoshi Tajiri. Jeho příběh je všeobecně známý, takže jenom velice krátce. Tajiri byl od dětství fascinován světem brouků. Když se k této zálibě později připojila záliba další - videohry, zrodila se u něj myšlenka vymyslet kapesní příšerky (Pocket Monsters) - Pokémon. V roce 1996 dokončil svou hru pro gameboy, se kterou pak společnost Nintendo zaznamenala obrovský úspěch. Na úspěch hry okamžitě navázal televizní seriál, kreslené filmy, hry a jiné zboží. K celovečernímu filmu Pokémon:Mewtwo strikes back vydala firma Wizards sérii pokémonních kartiček. Velký zájem pak nastartoval výrobu dalších sérií karet s Pokémony a po celém světě se dnes po vzoru klasických Magic konají turnaje a pořádá se dokonce i mistrovství světa. Své kartičky a turnaje už má ale i Digimon. Má jiná pravidla než Pokémon a zdaleka nedosahuje takové popularity.

První návrhy Digimonů se nesetkaly s příliš kladnou odezvou. V roce 1975 začala firma Ban-Dai vyrábět hračky Digimon, ale tyto postavy nikdy nedosáhly věhlasu Pokémonů. Po upadnutí pokémonní mánie se Digimoni snaží těžit ze slávy Pokémonů a zaplnit vzniklou mezeru na trhu "Monsterș".

Pojďme srovnávat. Pokémoni vznikli ze slov POCKEt a MONsters, neboli kapesní příšerky. Digimoni vznikli ze slov DIGItal MONsters, neboli digitální příšerky. Digimoni umí na rozdíl od Pokémonů (až na Meowtha) mluvit. Oba druhy mají vývojové fáze. Mnohem víc jich mají Digimoni. Jejich trenéři nosí u sebe nejnižší vývojovou fázi, pokémonní trenéři mají v Pokéballu už vyvinutého Pokémona. Příšerky Digimonů se mohou na rozkaz svých trenérů vyvinout hned na poslední fázi a zase zpátky. To znamená, že trenér nosí u sebe maličkého, roztomiloučkého Digimonka, ale v okamžiku, kdy dojde k bojové akci, vyvinou se roztomilé příšerky o několik fází a proti sobě stojí třímetrové obludy, které ničí všechno kolem. Po boji se pak z těchto ohromných a nebezpečných monster stanou zase malí a roztomilí Digimonci. A tady je další rozdíl - dost podstatný. Digimoni jsou víc násilničtí. Zatímco Pokémoni po boji, bez větších škod, končí v Pokébalu a z boje si odnesou maximálně pár modřin, Digimoni se mohou likvidovat.

VERSUS



Příběh Digimonů se odehrává v jakémsi paralelním světě. Do tohoto digitálního světa světa se jednoho dne, při magnetické bouři, dostanou hrdinové příběhu. Čtyři kluci - Tai, Matt, Izzy, T.K. a tři holky - Sora, Mimi a Kari. Tento svět je plný záhadných digitálních tvorů. Říkají si Digitální monstra a bojují proti strašlivým červeným broukům a jiným strašidelným tvorům.

Zanedlouho se setkáme s Digimony na televizních obrazovkách. Nechme se překvapit, jak uspějí. Proti Pokémonům mají jednu obrovskou výhodu. Pokémoni jim svou podobností vyšlapali cestičku k divákům, kteří tak mají docela reálnou představu, co mohou od těchto digi monster čekat.





MAGAZÍN

PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYCHÁZÍ 2. 5. 2002

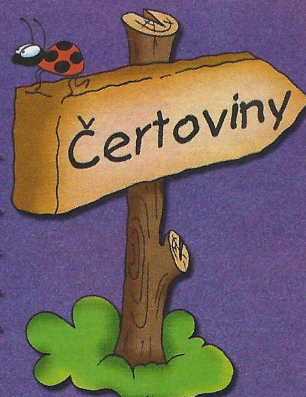
DOZVÍTE SE SPOUSTU NOVÝCH A ZAJÍMAVÝCH VĚCÍ!

CENÍKY PRO HRÁČE POKÉMON TCG

POKRAČOVÁNÍ NÁVODŮ NA GAME BOY

FILMOVÉ, HUDEBNÍ A PC RECENZE











Matýsek

jméno.........................

příjmení...........................

adresa..

telefon..

druh předplatného..... P-půlroční 294 Kč R-roční 588 Kč

Předplatné zasílejte na adresu:
SEND, Antala Staška 80, 140 00, Praha 4,
tel.: 02/6100 66 51-53



DOPISY MĚSÍCE

Ahoj Magazíne,
moc se mi líbí nové úpravy časopisu. Pokémon Magazín jsem si kupovala od prvního čísla a uvítala jsem, když se v něm udělalo místo i pro Harryho Pottera. Jsem jeho velká fanynka, ale Pokémoni mají v mé hlavě



také místo. Film "Harry Potter a Kámen Mudrců" je prý bomba, která vybuchne v pátek 15. února. Ale abych nepsala jen o Harrym, tak přejdu k Pokémonům. Doma mám jejich velkou sbírku. Od nálepek, přes plakáty až k hracím kartám. Moc bych si přála Game Boye, ale znáte to. Abych se odpoutala od počítače, složila jsem vám báseň:

Harry Potter

Harry Potter každý ví,
že kouzlí a nelení.
Zlatonku chytit těžké je,
Harry to však vyhraje.

Malfoy se na něj zubí,
ať se zubí nešika.
Vždyť vůbec nic neumí,
zlatonku vůbec nechytá.

Jana Jedličková, Viničné Šumice

Premiéru filmu Harry Potter a Kámen Mudrců máme za sebou a doufáme, že se ti moc líbila, stejně jako nám všem v redakci. A básnička je super - díky.

Ahoj Magazíne,
píšu vám proto, že spousta lidí nadává, co má v Magazínu dělat Harry Potter, a taky kvůli filozofické úvaze. K problému HP: Vy zarputilí Pokémaniaci, co nechcete přijímat nic nového, mluvím k vám! Není špatné, když někdo má rád něco jiného než i Pokémony, třeba HP, nebo zvířata, muziku (tím nemyslím dechovku :-)). Jestli si myslíte, že to, co se vám nelíbí, je špatné, tak uvažujete jako teroristé, protože oni si myslí: Kdo nevěří v Alláha, tak si nezaslouží žít! Už jsem vás seřvala dost, už to stačí. A filosofická úvaha na téma: "Pokémoni se mi líbili, ale myslím si, že jsem byl idiot!" U nás ve třídě je to taky tak. Pokémoni se všem líbili, ale pak někdo řekl: "Pokémoni sou volovina, potvory, co se schovávají do koulí, pch!" A tohle tvrzení bylo najednou strašně in, každý říkal, to je prkotina a zůstala jsem já, má nejlepší kámoška a jeden fenomén: Pokémon.
Tak to je vše a prosím vás otiskněte mě, ať si to všichni přečtou, ať nechají toho nekonečného souboje Pokémon vs Harry Potter, a ať žijí v míru :-)...
Tereza Navarová, Brno

Je to přesně tak, jak jsi napsala. Jednou někdo přijde a řekne Pokémoni jsou volovina. A strhne všechny ostatní. A zatím všichni z nich napjatě očekávají televizní seriál a potajnu si hrají s Pokémonními kartami a mezitím hrají ještě Pokémony na game boyi. Ale protože to není in, tak Pokémony pomlouvají. Ale žes jim to nandala!

Milý Magazíne,
jmenuji se Veronika a je mi 11 let. Chtěla bych pochválit váš časopis, který je podle mě nejlepší na celém světě. Líbí se mi vaše plakáty, ale hlavně soutěže. No a to je můj problém. Když zveřejníte nějakou soutěž s otázkami, skoro vždy se alespoň jedna objeví na téma game boy. Já ho nemám, ale strašně moc si ho přeju. Když vidím soutěž, hrozně ráda se jí zúčastním. Můj problém je v tom, že kvůli těmto otázkám musím projít vše o game boy red, blue, yellow, silver, gold a crystal. Kdybych ho měla, bylo to pro mě lehčí, ale bohužel. Rodiče Pokémony v oblibě nemají a game boy mi nekoupí. Doufám, že otázky aspoň trošku ulehčíte a při trošce štěstí třeba svou vysněnou hru získám.
S pozdravem Veronika
Veronika Procházková, Ostrava

Nevím, jestli zařadíme soutěž o game boy ještě do tohoto čísla, když ne, tak bude určitě v čísle příštím. Máš pravdu v tom, že pokud budou otázky ze hry, pak mají šanci vyhrát pouze ti, kteří už game boy vlastní. Zkusíme se nad tím zamyslet.

Milý časopis,
volám sa Matej a pochádzam zo Slovenska. Váš časopis sa mi veľmi páči. Veľmi rád by som sa dostal do rubriky "Dopis měsíce". V našej rodine sa Pokémoni stretli s veľkým a systematickým odporom (dospelí a dospievajúci). Ostatní však bojujú zo všetkých síl a aj u bratranca jeho rodičia poľavili. Len ja a Filip (môj druhý bratranec) nevedieme v dlhom boji, ktorý sa tiahne od začiatku Pokémonov. My sa nedáme! Aj keby som bol sám, Pokémonov neodvrhnem. Aj spolužiaci sa o Pokémonov zaujímajú. Keď inde nie aspoň tam mám oporu. Stále sa ma dospelí pýtajú "Čo na tom vidíš, veď sa len bijú," ale neuvedomujú si, že je to aj o inom. Ide o to, ako im na sebe záleží a majú sa radi. A pokiaľ ide o bitky... Čím iným sa proti zlým bojuje? Nie slovami. Raz aj tak vyhráme a Pokémoni zaplavia naše izby...
A teraz na inú tému. Dosť ma prekvapilo to, že vo Vašom časopise je Pokémonov a miesta pre nich čoraz menej. Harry Potter ma nebaví, ale baví ma X-MEN a Pán prsteňov. Mali by ste viac písať o Pokémonoch. Ozaj a plakáty - mali by byť o Pokémonoch nie? Prosím Vás neberte to ako kritiku, ale ako nápady jedného chalana.
Matej Hajko, Levice

Nemají to Pokémoni lehké dostat se do srdcí všech, obzvlášť ne dospělých. Většinou pomůže přinutit dospělého, aby si poslechl jednu, či dvě epizody ze seriálu, aby pochopil, že tyto příšerky jsou milé, nenásilné a celý jejich boj, který každý díl provází, je pouze jakýmsi sportovním zápolením. A proč už není celý časopis jen o Pokémonech? Protože zájem o ně už není takový, jako před půl rokem. Samotným je nám to líto, ale bohužel je to tak.

Ahoj Magazíne,
já jsem vaše čtenářka z Uherského Hradiště. Jste můj nej a nej a nejoblíbenější časopis, ve kterém se dočtu úplně všechno. Byla bych moc ráda, kdybyste dali do časopisu něco, co se týká Komisaře Rexe. Já sice vím, že je trochu detektivní seriál, ale je také hodně oblíbený a to nejen u dospělých, ale také u dětí. Byla bych moc ráda, kdybyste o mém



návrhu popřemýšleli. A nakonec tu pro Vás mám takovou kratší básničku:

Super Magazín
Když chceš Pokémony znát,
musíš Magazín si kupovat.
Zde najdeš vše to co chceš,
když stránkama listuješ.

Harry Potter je tu též,
jak vidíš, možná si i začaruješ.
Od vody po velkou poušť,
učíš se přírodovědnou spoušť.

Toto vše a ještě více, najdeš v Magazínovém časopise.

Vaše věrná čtenářka Adéla Hanáčková z Uherského Hradiště

Hezká básnička, za kterou ti, Adélko děkujeme. Ale o komisaři Rexovi psát asi nebudeme. Víme, že Rex je hodně oblíbený, ale v Magazínu se přece jen chceme orientovat jinam.

Milý Magazíne,
je mi 16 let a o japonské animované seriály se zajímám už od svých 12- let. Znala jsem Pokémony, díky tomuto, tedy ještě před tím, než je u nás vůbec začali dávat. Na seriál se dívám celkem pravidelně, ale nesnáším Pokémánii, která je zaháněná až do extrémů, a to nejen dětmi, ale i rodiči, kteří proti ní zbrojí, a to někdy i dost nechutnými způsoby. Zato je věc, kterou na Pokémonech přímo miluju, a to jsou hry. Hrála jsem na Gameboyi Blue a Silver a byla jsem nadšená. Mým nejoblíbenějším anime seriálem je však už dlouhou dobu seriál Digimon, který sleduji na německé televizi RTL II od té chvíle, co ho tam začali dávat (mám štěstí, že němčina je jednou z mých silných stránek a tak mu můžu dobře rozumět). Chtěla bych vědět, zda plánujete někdy o Digimonech psát nějaký větší článek, případně otisknete-li plakát. Jestliže ano, ráda to uvítám. Můj další dotaz je, jestli budete také někdy psát o dalších anime seriálech jako např. Dragonball, Sailor Moon, atd., i tohle by mě hodně potěšilo. Jinak děkuji za skvělé články o Harry Potterovi, jehož jsem vášnivá čtenářka (a už se moc těším na film). I ostatní vaše rubriky jsou pěkné a hlavně některé i poučné. Co říct závěrem? Díky a jen tak dál.
Vaše čtenářka Petra Kaňková

PS: Má reakce na jeden z dopisů v lednovém čísle, který byl namířen proti Digimonům: Jestliže někdo nesnáší Digimony jen proto, že jsou napodobeninou Pokémonů, tak může být klidný - nejsou. Digimonský nápad se totiž zrodil už v roce 1985 a v tom samém roce byl i licencován. Původní návrh byl pro hračkářskou firmu Bandai v Japonsku. Fanoušci, kterým se výrobky a hračky zalíbily si však v době úspěchu Pokémonů vyžádali i seriál. Ten vzniknul v roce 1998 a je určen o něco staršímu publiku než Pokémon, neb má jiný princip. Jediné, co mají oba seriály společného, je tedy podobný název a boj příšerek, tentokrát však Digimonů, který je jinak motivovaný. Takže radím - dřív, než si o něčem začnete myslet něco špatného, tak si nejdřív ověřte, že to, co si myslíte je pravda. A to radím i těm, kteří v současné době tak hanebně a velmi neoprávněně napadají Pokémony a Harryho Pottera.

Děkujeme za krásný dopis. Jak je to doopravdy s Digimony jsme věnovali jeden článek v tomto čísle Magazínu. Digimoni tady byli opravdu mnohem dříve než Pokémoni. Psát o dalších seriálech v současné době zvažujeme.

Ahoj Magazíne,
líbí se mi vaše rubrika „ DOPISY MĚSÍCE ", jelikož si zde přečtu i názory ostatních. Váš časopis se mi líbí asi ze všech nejvíc a jsem rád, že píšete i o Harry Pottru a v únorovém čísle i o Pánu prstenů. Také se mi líbí všelijaké hádanky, křížovky a hlavolamy. Také jsem rád že otiskujete inzeráty, díky tomu mohu vyměňovat různé věci i s lidmi které neznám. Ale jsem opravdu zklamán, že jsem v únorovém čísle nenašel překlad karet. Vím, že všechny rubriky jsou velmi zajímavé a rád je čtu a překlady se sem asi nevejdou (váš magazín je narvaný samými dobrými věcmi, že když by se sem něco přidalo, tak by asi prasknul), ale nějak mi chybí.
Martin Chvátal

Počínaje tímto číslem jsme začali o kartách opět psát, a to z pohledu sestavování balíčků, a co bude pro vás možná zajímavé - i cen.

Ahoj Magazíne,
jmenuji se Simona Hendrychová a jsem z Třebíče. Váš časopis je nejlepší na světě! Kupuji si ho pravidelně a vždy se moc těším na plakát. Také se hrozně těším na překlady karet a na listárnu, kde najdu odpovědi na mnoho otázek. Jsem velká fanynka Pokémonů a jsem moc ráda, že vychází tento časopis. Sbírám také pokémonní karty a jsem taky členem pokémonní ligy. Hrozně ráda bych vyhrála nějaké pokémon karty, protože se mi stalo, že můj kamarád (teď už spíš nepřítel) mi vzal celý můj ohnivý balíček! Jsem na něj moc naštvaná, ale náladu mi samozřejmě spravil Pokémon Magazín. Také se mi moc líbilo, jak jste šli navštívit děti z dětského domova. Moc mě ale mrzí, že dospělí moc Pokémonům nerozumí a říkají, že je to blbost. Mě se ale přesto Pokémoni líbí a asi jen tak nepřestanou. Digimony jsem si vůbec neoblíbila. Líbí se mi taky Harry Potter. Mám už jeho knihy a od Vás velký plakát. Přeji vám mnoho úspěchů a štěstí.
Simona

Těší nás, že nás máš ráda. O pokémonní kartičky možná budeme v nějaké soutěži hrát a třeba i vyhraješ, určitě ti to přejeme. A tvému bývalému kamarádovi vzkazujeme, že je pěkný lump.

Výherci soutěží z minulých čísel Magazínu

Celoroční předplatné Magazínu:

1. Markéta Jiráčková, Praha
2. Miloš Radovský, Strakonice
3. Pavla Vaculíková, Děčín
4. Antonín Fafejta, Brno
5. Štefan Borovský, Bratislava
6. Ladislav Jaroš, Plzeň
7. Václav Kratochvíl, Č. Budějovice
8. Jan Lipták, Opava
9. Helena Strnadová, Praha
10. Petr Zimák, Písek

Výherci CD:

11. Viktor Richter, Tábor
12. František Diviš, Karlovy Vary
13. Milan Hanus, Teplice
14. Zdeněk Kincl, Pardubice
15. Karel Neumann, Praha
16. Jan Sládek, Most
17. Martin Škarda, Praha
18. Zdena Veselá, Olomouc
19. Jozef Zavrel, Poprad
20. Jiří Chalupa, Frýdek - Místek

Výherci MC:

21. Ivan Burda, Liberec
22. Marie Hronková, Praha
23. Aleš Kulhánek, Praha
24. Petr Nový, Jablonec nad Nisou
25. Karel Pekárek, Vsetín
26. Tomáš Moravec, Brno
27. Bohumil Tomášek, Ostrava
28. Libor Vacek, Praha
29. Václav Krátký, Olomouc
30. Karel Havránek, Děčín

Výherci videokazet:

31. Miloš Dlouhý, Mělník
32. Oldřich Borovička, Ústí nad Labem
33. Martin Javůrek, Trutnov
34. Vlastimil Sedláček, Praha
35. Pavel Šrámek, České Budějovice
36. Jiří Vágner, Praha
37. Ladislav Ondrášek, Ostrava
38. Miroslav Hřebík, Praha
39. Aleš Pokorný, Český Krumlov
40. Věra Turková, Praha

Výherci triček Gold &Silver:

41. Jaroslav Volf, Praha
42. Lukáš Spilka, Brno
43. Dana Doležalová, Liberec
44. Václav Bína, Praha
45. Oldřich Šmejkal, Písek
46. Adam Bubeník, Praha
47. Ivan Průša, Olomouc
48. Robert Šťastný, Plzeň
49. Anna Jarolímková, Prostějov
50. Michal Pešek, Praha

HRAJEME O PŘEDPLATNÉ MAGAZÍNU

ZKRATKA STÁTNÍ POZNÁVACÍ ZNAČKY | SPOR | BLÁZNITI | OSOBNÍ ZÁJMENO | DEHET | VOZIDLA | VYDÁVAT ZVUK HODIN | INICIÁLY HERCE CUPÁKA | JEDEN ZE SMYSLŮ | ZVRAT | 1.DÍL TAJENKY | SPZ OKR. OLOMOUC

ZKR. STŘEDNÍ PRŮMYSL. ŠKOLY | MUŽSKÉ JMÉNO | ASIJSKÁ VELMOC | DOTEK MÍČE | DOTÝKATI SE RTY | SMYČKA

3.DÍL TAJENKY | ŽAL | NÁZEV ZNAČKY METRU

ZELENINA | DĚTSKÝ RET | VYMŘELÝ KOČOVNÍK | ANDĚL | BICYKL

TROSKA LODI | JMÉNO BÝV. ŠPAN. KRÁLOVNY | LUMP | STAROVĚKÉ POČITADLO | DRUH PAPOUŠKA | LEPIDLO | TUK Z MLÉKA | SPZ OKR. PÍSEK

ČESKÁ ŘEKA | ČÁST MOLEKULY | ANGLICKY „TO" | PULZ | DĚD

SPZ OKR. ROKYCANY | DRUH NEROSTU | ČÁST OBCE | NÁLEV | 51 (ŘÍMSKY) | SLOVENSKY "JINÉ"

ZNAČKA ASTATU | BRÁZDITI | KAINŮV BRATR | 12,5%

VÁPENCOVÉ ÚZEMÍ | DOMÁCKY LENKA | PLUKY (ZASTAR.)

ČÁST TĚLA | PŘITAKÁNÍ | 2.DÍL TAJENKY | OPUCHNOUT

OKAMŽITĚ | DRUH LESA | OHRADA (ZASTAR.) | PŘEDLOŽKA | TLUMIT OHEŇ

POPĚVEK | VOLNĚ ŽIJÍCÍ UMĚLEC

SLOVENSKY "JESTLI" | STÁT USA | VOLÁNÍ O POMOC | STŘEŠNÍ SVODY | CIZOPASNÍK

SILNÝ CHLUP | VODNÍ OBRATLOVEC | OKÁZALÁ SLAVNOST (EXPR.) | ZKRATKA AKADEMIE VĚD | OBILNINA | CENNÝ PAPÍR | SOK

PŮVODCE DÍLA | OSMANSKÝ HODNOSTÁŘ | JEDNOTKA OBJEMU | ŠPATNÁ

CESTOVNÍ PRŮKAZY | SEVERŠTÍ SAVCI | PŘEDNÍ STRANA | ÁRON (BOTAN.) | ZÁKLADNÍ ČÍSLOVKA | ČÁST STÉBLA

NIŽŠÍ ALKOHOL | NOČNÍ PODNIK | ČIN (KNIŽNĚ) | DOSLOVNÝ PŘEKLAD | ZÁŠKUB V OBLIČEJI | ZN. ELEKTRONVOLTU | DOMÁCKY IZABELA

INICIÁLY BÁSNÍKA THEERA | ZLATNICKÁ MÍRA | TUMÁŠ | ZAUJETÍ PRO NĚCO | ZNAČKA TANTALU

USUŠENÁ TRÁVA | KONZERVOVATI KOUŘEM | ÚTOČIŠTĚ

JMÉNO TENISTY LENDLA | SAHAT | ZKRATKA STÁTNÍ ARBITRÁŽE | POMŮCKA: ABAK, ARIT, ARUM, AVERZ, ENA, OKOL, TEMY, UTAH, KALK

Jeden z luštitelů který na adresu redakce zašle správné znění tajenky, vyhraje celoroční předplatné Magazínu.
Za minulý měsíc jsme vylosovali Jakuba Crhu z Ostravy, kterému srdečně blahopřejeme.

BAZAR

Vítejte na stránce, kde si můžete splnit nejrůznější přání. Najdete tu vše - od obrázků, samolepek a plakátů přes výměnu Pokémonů v Game Boyi až po koupi či prodej nejrůznějších karet či her. Ve vašich dopisech jsme objevili následující inzeráty:

■ Sháním pokémonní karty bleskového a vodního typu a taky dobré Trainer karty + dobré jakéhokoliv typu (třeba Blissey). Navíc sháním Blastoise, Dark Blastoise, Feraligatr, Charizard, Blissey, Dark Zapdos, Alakazam, Articuno, Lugia, Celebi (travní), Tyranitar, Politoed, Ho-oh, Azumarill, a Metal a Darkness Energie. Pokud tedy máte i jiné dobré karty - zavolejte nebo napište. Popřípadě můžu některé karty prodat. Dále sháním Pokémony z Game Boye - Enteie a Delibirda. Vyměním za cenné a dobré Pokémony.
Prodám Game Boy Poket a hru Super Mario Land a Pokémon Blue (možno prodat i samostatně). Cena dohodou (levně). Brzy napište na adresu Míša Vlčková, Havlíčkova 1728, 666 01 Těšnov 1, nebo volejte na 0504/418447.

■ Prodám karty Trading Card Game: Vaporeon (Jungle) za 70,- Kč, Blaine's Charmeleon za 20,- Kč, Lt. Surge Magnemite za 10,- Kč, Zapdos lv. 40 za 60,- Kč, Magneton lv. 28 za 50,- Kč. Trenéři: Time Capsule za 40,- Kč, Super Rod za 15,- Kč. Adresa: Martin Weigel, Jírovcova 37, Brno - Kohoutovice, tel.: 05/47 38 29 15 nebo mobil 0737/429 130 (volejte jen od 18:00 do 20:00)

■ Ahoj, jmenuji se Martin a je mi 11 let. Rád bych si dopisoval s někým, kdo se zajímá o Pokémony nebo Harryho Pottera. Jestli máš zájem, tak piš na adresu: Martin Mikula, Průjezdní 722, 735 35 Horní Suchá.

■ Kdo sbírá nálepky Harryho Pottera od firmy Panini, prosím, ať zavolá na níže uvedený kontakt. Mám jich hodně na výměnu. Kontakt: 0604/907 467 (denně od 15:00)
Prodám karty Pokémon (hrací) za 250,- Kč. Jsou druhu vodního a elektrického. Volejte na 823 460 + 11 karet zdarma.

■ Sháním hrací karty: 1x Charizard, 1x Dark Charizard, 1x Blastoise, 1x Dark Blastoise, 1x Raichu (Base set), 1x Dark Raichu. Vyměním nebo koupím. Cena dohodou. Prosím, pište na adresu: Martin Smejkal, Jiřího z Poděbrad 31, Šumperk nebo telefonujte na: 221 558 (mezi 18:00 a 20:00)

■ Prodám velice dobrý hrací balík pokémonních karet (60 karet) za 150,- Kč. Telefon 0605/100 376
Kdo si chce dopisovat s pokémonním fandou, pište na adresu Huy Pham Quang, F. Malíka 733/980, 434 01 Most

■ Chtěl bych si dopisovat s hráčem Pokémon TCG. Adresa: Martin Dvořák, Mlýnská 170, 675 22 Stařec.

■ Jestli si chceš dopisovat s pokémonním maniakem, tak napiš a nebudeš litovat! Odepíši 100% všem! Veronika Procházková, Chalovova 851, 708 00 Ostrava - Poruba

■ Prodám všech 81 hranatých pohyblivých kartiček v ceně 500,- Kč. Sleva možná. Martin Mikula, Průjezdní 722, 735 35 Horní Suchá nebo tel.: 069/642 53 61

■ Vyměním samolepky, které se prodávají ve stříbrných sáčcích po deseti samolepkách, z toho jedna je stříbrná nebo zlatá. Čísla samolepek jsou: 04, 10, 14, 19, 20, 30, 50, 54, 60, 64, 69, 70, 80, 100, 104, 110, 114, 119, 120, 130, 140 a 150. Dále vyměním stříbrné samolepky čísla (každé číslo má před sebou písmena Pr) 01,02,08,09,11,12,13,14,16,17,18, 22,23,25,30,31,34,35,36,39,41,43, 45 a zlaté samolepky čísla (každé číslo má před sebou písmeno G): 1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,15,16, 17,18. Kdo by měl zájem o výměnu, může napsat na adresu Lenka Brandová, Ruská 572, 506 01 Jičín nebo volat na tel.: 0433/ 524 304 nebo mobil 0607/567 121

■ !POZOR! TRHÁK DO POKÉMONNÍ BURZY! Katy a Any shánějí další členy do své party "Animáci". Podmínky přijetí: musíte být trošku odstrčení, znát hodně kreslených seriálů, dobré srdce, trošku starší a nesmíte být posměváčci a zrádci. Klidně smíte mít nějakou vadu. Pište na adresu: Animák, Katy Kubelková, Chlumova 12, 130 00 Praha 3.
V dopise napište všechno o sobě (zájmy, oblíbený TV program, věc, co nemáte rádi…) a přiložte plakát nebo obrázek nějaké známe japonské pohádky. Nezapomeňte připsat vaší adresu.

■ Zháňam tieto karty: 4x Pikachu, 2x Abra, 2x Gastly, 1x Haunter, 1x Jynx, 1x Drowzee, 1x Mewtwo(najlepšie promo), 8x Lightning Energy, 11x Psychic Energy, 1x Super Potion, 1x Defender, 1x Computer Search. Ponúkam tieto karty: 1x Bill, 1x Fervor(len pre ohnivý balík) Neo Genesis, 1x Gust of Wind, 1x Potion, 1x Plus power, 1x Energy, Removal, 1x Switch, 1x Lass, 1x Clefairy doll, 13x Fighting Energy, 14x Fire Energy, 1x Grass Energy, 3x Machoke, 4x Machop, 2x Machamp, 4x Diglett, 4x Ponito, 2x Growlite, 4x Charmander, 2x Charmeleon, 1x Rattata, 1x Koga´s Ekans (Neo Genesis), 1x Rhihorn, 1x Doduo, 1x Tangela, 1x Onix, 1x Meowth, 1x Lickitung, 1x Nidorino, 1x Dratini. Alebo ak máte Charizarda, ale v tom prípadě spomenuté ohnivé karty nevimieňam. Karty môžete poslať poštou. Poctivo zašlem aj ja. Martin Katrenič, Banická 15/8, 052 01, Sp. Nová Ves, Slovensko

■ Prodám: Celé album čtverečkových samolepek + i stříbrné a zlaté kartičky. Prodám i 150 malých samolepek Pokémon. Kontakt: Jakub Weinfurtner, Štěpána Bendy 587, 277 46 Veltrusy. Volejte a posílejte SMS na číslo: 0728 981041

■ Vyměním karty Trading Card Game: Zubat(Team Rocket), Koffing (Team Pocket), Wiezing(Fosil), Paras(Jungle), Squirtle (Team Rocket), Magmar (Base Set), Voltorb (Base Set) a Cubone (Jungle). Sháním: 2x Nidoqueen, 4x Kangaschan, 2x Double Colores Energie. Vyměním také samolepky Pokémonů 9x 6 cm (to jsou ty v balíčku se 2 žvýkačkami). Sháním: 09 Blastoise, 18 Pidgeot, 24 Arbok, 34 Nidoking, 36 Clefable, 53 Persian, 58 Growlithe, 71 Victreebel, 75 Graveler, 111 Rhyhorn, 114 Tangela, 115 Kangaschan, 128 Tauros, 129 Magikarp, 136 Flareon a 138 Omanyte. Michal Lounek, Záhřebská 1, 616 00, Brno

■ Prodám hrací karty: Hypno(holo) 150,-Kč, Doduo 10,- Kč, Bellsprout 10,-Kč, Tangela 10,- Kč, Ponyta 10,- Kč, Oddish 10,- Kč, Magnemite 10,- Kč, Omastar 20,- Kč, Charmander 15,- Kč, Macho-ke 30,- Kč. Kontakt: volejte každý všední den od 14:00 do 20:00 na číslo 0728483139, Matěj.

■ Prodám hru Gameboy POKÉMON Blue (modrá verze) s anglickým manuálem, 1 rok používaná, za cenu 1 000,- Kč. Kontakt: Pavel Kraus ml., Lamačova 633/4, 152 00 Praha 5, tel. 02/ 51817407, e-mail: kraus@emco.cz

■ SHÁNÍM: z lednového čísla 2002 články a plakát o Harrym Potterovi. Výměnou nabízím cokoli si budete přát (domluva). lovebite@seznam.cz, Veronika Šindelářová, Husova 60, Mokré Lazce, 747 62.

■ Koupíme, vyměníme Pokémon Velké samolepící kartičky z balíčku modré barvy 3 kartičky, 2 žvýkačky č.111 Rhyhorn. Malé samolepky z červených žvýkaček (kusovky) č. 130, 141, 145 čtvereč. samolepky č. 94 Gengar. Nabízíme vel.kartičky bal. (3KAR - 2žv.) 04,11,40, samolepky malé (žvýkačky) 19, 21, 32, 37, 38, 79, 88, 95, 98, 99, 110, 114, čtverečkovou 41, 113, 141, měnící 52, 53 č.22. Michal a Tomáš Oláhovi, Letná 473, 512 43, Jablonec nad Jizerou, tel.: 0728/165205, 0432/591173.

■ Sháním: karty TCG Harry Potter a to: 1x: Human Chess Game, Harry Potter, Noxious Posion, Bluebell Flamels, 2x: Charms - lekci, 3-4x: Potions lekci. Vyměním nálepky z alba Harry Potter č. 4, 13, 114. Lucie Malinková, ČSA 229, Břeclav, 691 41, tel.: 0627/ 333120.

■ Chtěl bych si dopisovat s někým, kdo má Game Boye nebo má rád Pokémony. Sháním tyto karty TCG: Jolteron (Jungle), Raichu (Jungle) a Zapdos (Base set). Na ostatním se domluvíme. Pište na adresu Ondřej Šťastník, Tyršova 1228, 752 01 Kojetín, tel.: 0641/76 35 31



PŘEDPLATNÉ!

Váš oblíbený Magazín až do domu!

Triko Pokémon zdarma!

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE Z ČESKÉ REPUBLIKY

JMÉNO .... PŘÍJMENÍ ....
ULICE .... MĚSTO ....
PSČ .... ROK NAROZENÍ ....

ANO, OBJEDNÁVÁM PŘEDPLATNÉ 6 ČÍSEL MAGAZÍNU (294 KČ)
+TRIČKO ZDARMA, VELIKOST (VÝŠKA POSTAVY) - ☐ 128 ☐ 134 ☐ 146 ☐ 150

ANO, OBJEDNÁVÁM CHYBĚJÍCÍ MAGAZÍN ZA 49 KČ: ☐ DUBEN 2001 ☐ KVĚTEN 2001 ☐ ČERVEN 2001 ☐ ČERVENEC 2001 ☐ ZÁŘÍ 2001 ☐ ŘÍJEN 2001 ☐ LISTOPAD 2001 ☐ PROSINEC 2001 ☐ LEDEN 2002 ☐ ÚNOR 2002

OBJEDNÁVÁM OD ČÍSLA .... PLATBU PROVEDU SLOŽENKOU ☐ FAKTUROU ☐

DATUM .... PODPIS JEDNOHO Z RODIČŮ ....

Objednejte si předplatné Magazínu nebo některé z chybějících čísel! Pokud si předplatíte 6 čísel časopisu, obdržíte od nás skvělé tričko s motivem Pokémonu. Předplatné časopisu Pokémon zajišťuje firma SEND – předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Časopis lze objednat zasláním vyplněného kuponu poštou, telefonicky na číslech 02/61 006 609, 61 006 652, faxem na čísle 02/61 006 563, odesláním SMS na číslo 0605 202 115, e-mailem na adresu: send@send.cz. Obratem vám bude zaslána složenka k předplacení, tričko vám bude zasláno po obdržení platby.

KUPÓN PRE PREDPLATITELOV ZO SLOVENSKEJ REPUBLIKY

PROSÍME O ČITATEĽNÉ VYPLNENIE OBJEDNÁVKY

TITUL(Y)	POČET VÝTLAČKOV (ks)	OD ČÍSLA/OD DÁTUMU

PREDPLATITEĽSKÉ OBDOBIE (OZNAČTE KRÍŽKOM): POLROČNÉ ☐

VYBERTE SI FORMU ÚHRADY (OZNAČTE KRÍŽKOM):

☐ NA ZÁKLADE MOJEJ OBJEDNÁVKY PROSÍM O ZASLANIE POŠTOVEJ POUKÁŽKY
☐ ZAPLATENIE OSOBNE V HOTOVOSTI NA NAŠEJ ADRESE
☐ BANKOVÝM PREVODOM

ADRESA DODÁVKY, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM PRE SEBA:
ADRESA PLATITEĽA, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM AKO DARČEK:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....
TEL./FAX/E-MAIL ....

OBJEDNÁVAM AKO DARČEK PRE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

V prípade, že požadujete faktúru, vyplňte následujúcu ADRESU FAKTURÁCIE. Pre súkromné objednávky (nevyžadujete faktúru) ADRESU FAKTURÁCIE nieje nutné vypl'novať.

ADRESA FAKTURÁCIE:
TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
NÁZOV FIRMY ....
KONTAKTNÁ OSOBA ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....
TEL./FAX/E-MAIL ....
IČO .... DIČ ....
BANKOVÉ SPOJENIE ....

Ak bude fakturácia na firmu, ale zasielať požadujete na inú adresu, sem uveďte adresu, kde je treba zasielať objednané tituly:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

Dátum: Podpis prip. pečiatka

ABOPRESS, spol.s r. o.
Radlinského 27, 811 07 Bratislava 1
alebo P. O. BOX 183, 830 00 Bratislava 3
Tel.: 02/ 52 444 980, 52 444 979, 52 444 961
Tel+fax: 02/ 52 444 981, e-mail: abopress@napri.sk








GAME BOY ADVANCE



BMG

BMG ARIOLA ČR















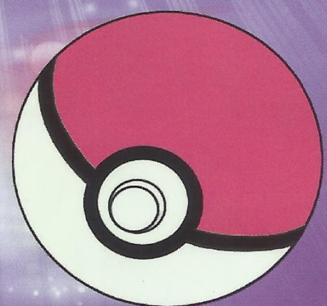
POKÉMON

Johtovy cesty™





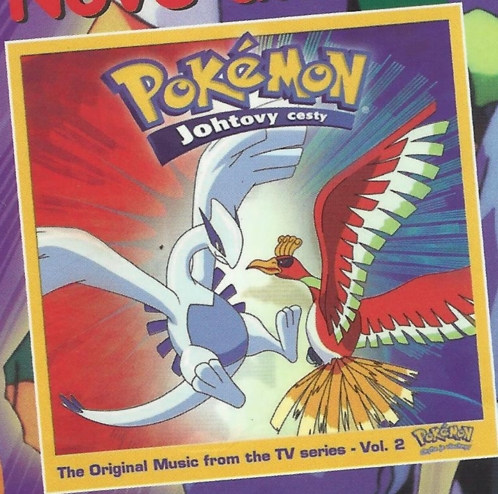


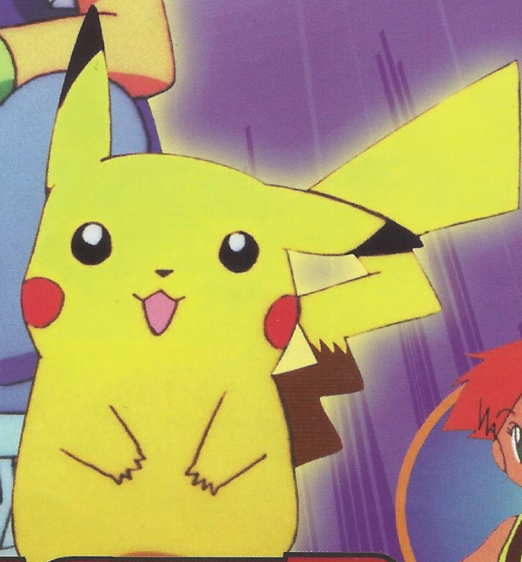






Nové album









2B A MASTER